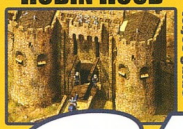


ROBIN HOOD

teljes guide

PLATOON

végigjátszás

NOLF 2

lexikon

TELJES JÁTÉK:

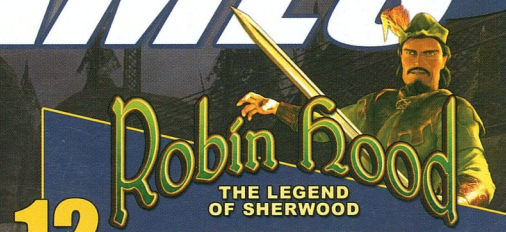
Santa Claus in Trouble

CD GAMES

2003/1 - JANUÁR • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

8 Szuper Végigjátszás:

- Arx Fatalis
- Robin Hood
- No One Lives Forever 2
- Age of Mytholgy
- Lord of the Rings
- Icewind Dale 2
- Post Mortem
- Platoon



12 oldalas SZUPERGUIDE !

Bemutatók:

- Will Rock
- Ghost Master

Teljes játékok:

- Boulder Man
- Boulding Panic
- Glaxium
- Knight of Knight
- Tokkobot

+ 25 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- BG2 - Epic Endeavour
- Cheat, trainer maker
- WC3 - New Race mod
- 8 újabb magyarítás
- Q3 - Ruin Hunters

+ retro játékok kifulladásig

EGY ÚJ SOROZAT! - THE WORLD

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:

- THE SIMS WORLD
- SETTLERS IV WORLD
- WOLFENSTEIN WORLD
- JÁTÉKKÉSZÍTÉS
- WARCRAFT III
- JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

ELŐKÉSZÜLETBEN

- QUAKE 3 WORLD [2 CD]
- COUNTERSTRIKE WORLD [2 CD]
- UNREAL WORLD [2 CD]
- HALF-LIFE WORLD [2 CD]

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
cdgames@freemail.hu

1 CD-s kiadványok: 899 Ft
2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

CD GAMES

A SZUPER akció régi számainkra folytatódik!

1999/2-6	200 Ft/db	2000/1-6	300 Ft/db
2001/1-6	500 Ft/db	2002/1-2	800 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

Sziasztok!

Mozgalmas évünk volt, ezt elkönyvelhetjük, hiszen olyan hatalmas mennyiségű jó játék jelent meg, hogy néha még követni is nehéz volt a programok áradatát. Ennek függvényében lapunkban is hatalmas mennyiségű végigjátszás képződött, remélhetőleg a ti legnagyobb örömötökre.

Most, így az év vége felé, már biztosan kijelenthetjük, hogy a váltás a teljes értékű lapra a legjobban sikerült, köszönjük a bizalmatokat és a rengeteg segítséget, nélkületek nem lenne ilyen a CD GAMES. Végignézve az eddig megjelent számokon, tisztességes volt a felhozatal, a színvonalat és a mennyiséget ezek után is inkább fejleszteni szeretnénk.

Mostani számunk is tartogat meglepetéseket, bár jelen válogatásban inkább a kaland/RPG és a stratégiai programok kedvelői fognak nagy számban leírásokat találni. Az előbbi kategóriában hatalmas nevek cuppantak be, hiszen a Lord of the Rings, az Arx Fatalis nem gyenge alkotás! Ha pedig számítóbb fejjel fogtok neki a játéknak, egy stratégiai program képében, akkor az Age of Mythology és persze a remekre sikeredett hazai fejlesztésű Platoon kínálkozik megtekintésre. A legnagyobb durranás azonban még ezek után következik, hiszen a Spellbound Robin Hood-ja ugyan a Desperados és a Commandos nyomdokain halad, de annyira jól sikerült, hogy mindenképpen kimagaslik e havi ajánlatainkból.

A két korongon a szokásos tartalom mellett ismét igyekeztünk elrejteni egy-két apróbb meglepetést, főleg a MOD alkönyvtárban érdemes nézelődni, hiszen sok jó dolgot találhattok ott.

A végére pedig fogadjátok el jókívánságainkat, találkozunk 2003-ban.

ICDGI

TARTALOM

Bemutatók

4 Will Rock

50 Ghost Master

Végigjátszások, Guide-ok

6 Lord of the Rings: The Fellowship of Ring

9 Platoon

12 Robin Hood: The Legend of Sherwood

24 Arx Fatalis

31 Age of Mythology (1. rész)

34 No One Lives Forever 2

40 Icewind Dale II (2. - befejező rész)

44 Post Mortem

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1042 Budapest, Görgey Artur u. 14
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Unreal Tournament 2003

WILL ROCK

Nem példátlan eset a történelemben, amikor egy apró fejlesztőcsapat csak úgy felbukkan a semmiből, és a régi nagyok példáját követve eljut addig a felismerésig, hogy minden emberben ott lakozik az állat. Mert valljuk meg őszintén, a világegyetem melyik értelmes teremtménye ütné el a szabadidőt tömegmészárlással?! Hát mi... ;), és nem kell hozzá sok gógyi, hogy felismerjük, a mai agyonharangozott retro-FPS-ek a kilencvenes évek „kapd fel a puskát, aztán ölj meg mindent, ami mozog" stílusát viszik tovább, épp csak szelídítve némi lopakodással, néhány nem lepukkantható karakterrel, vagy csak a'la natúr, mint a Croteam Serious Sam-je. Lassan egy éve már, hogy Sam bátyó kezében felbőgött a láncfűrész – nekünk, vérszomjasoknak, cseppnyi remény csupán, de a Ubi Soft égisze alatt a Saber műhelyében máris kezd végleges formát ölteni a legújabb fegyverforgató, William Rockwell. A tavasz hozza majd el Őt, hogy magával rántson minket az ókori mitológia legmélyebb bugyraiba, és több ezer monsztát vessen prédául az éhes júzerek elé.

A sztori nem feszegeti az irodalom mélységeit, bár a megszokottnál nagyobb szerepet szánnak a bugyutácska forgatókönyvnek, ahol a tervek szerint rengeteg in-game bejátszás, és Max Payne stílusú képregény-formátumban adagolt cselekmény zajlik majd az orrunk előtt.

Egyértelműen Indiana Jones babérjaira pályáznak, némi Pókemberes, szuperhősös beütéssel, ebből Spielberg-re az alapszitu hajaz, hisz archeológushallgatónk, Will Görögországban kotorász (gyk. régészkedik), mikor hírneves professzorát megölik, és – minő meglepetés – a prof csinos leánykáját elrabolják. Többet kíván a helyzet, mint könyvtárban aszalódott izmokat, így Prométeusz (tudjátok, az a tüzes lurkó májberágással ;)) beleköltözik a srác testébe (Spiderman-es csavar – szupererő). Erre a félig titán, félig ember konstrukcióra azért lesz szükség, mert az Olümposz hegyére kell mennünk, ha a nőcit vissza akarjuk szerezni, ellenségeink ugyanis nem hús-vér emberek lesznek, hanem maguk az istenek, pontosabban Zeusz, és az ő hadserege: minotauruszok, hárpiák, csontvázak, kentaurok s mi szem szájnak ingere, vonulnak fel meglehetősen nagy számban.

Matthew Karch, a Saber elnöke nyilatkozta, hogy „a játék 70%-ban akció és 30%-ban felfedezés", ennek ellentmondani látszik az a szituáció, amit az egyik munkatársa vázolt, nevezetesen az egyik bányából előmászva a hegyek közé ékelt fennsíkra érkezik a játékos, ahol patkányhordák zúdulnak a hősre 50-es kiszerelésben, és mire odébb vánszorgunk, 500 ellenség kihűlt tetemét szívja magába az anyaföld. Az előbbi mészárszék, és az a tény, hogy a közétett képeken sem vigyorognak a megoldandó talányok, hanem csúnya, gonosz kinézetű fenevadakkal van teletűzdelve mindegyik, a jó öreg Doom-os időket idézi. Kimondottan nem az agyunkat, hanem másokét kell törni, bár a fő probléma felé mutató véres menetelésen kívül (csajszi megmentése) minden pályán meg kell találnunk egy kincset, valami történelmi ereklyét, amely

ezt a furcsa expedíciót mozgásban tartja. Az interakciókat többnyire a pusztításra korlátozzák, katapultok és egyéb hadi gépek lesznek elszórva a tíz hatalmas pálya mindegyikén. Néhol hidakat kell leereszteni, van néhány leküzdendő „találj utat" probléma, ám szerintem lényegesebb, hogy a görög mitológiából szép nagy szeletet ismerhetünk meg. Hegyek s völgyek, barlangok, bányák, városok a hozzávaló kultúrával és némi eltévelyedéssel, hisz amfiteátrumok, kolosszeumok (ez már Rómába hajló elem, de gondolom, történetileg magyarázva lesz, mert bakinak túl nagy ;-)) és színházak váltják egymást a lehető legkisebb ismétlődéssel a textúrákban és a környezeti elemekben. A játék házon belül ápolgatott motorja el van látva „real-time shattering" funkcióval – valósidejű zúzással, valamint a merev testek (rossz, aki rosszra gondol ;-)) dinamikájának, és a töréspontok valós idejű kiszámításának kombinációját vegyesen alkalmazó kódrészletekkel, amelyek nyomán hihetetlenül élethűen törik minden célba vett objektum (nem animáció, hanem tényleges, változatos, fizikai számításokon alapuló széthullás). Ez a koncepció lehetővé teszi, hogy a falat áttörve nem pusztán lyukat üt a lövedék, de a lehulló nagyobb daraboknál sebzést számolhatnak, azaz a falhoz közel helyezkedő ellenséget a túloldalon agyonütheti egy nagy szikla.

„Melyik játékban változtathatod kővé vagy olvaszthatod meg az ellenfelet, hol tudod összezsugorítani vagy megégetni, mi több, felfújni és nézni, ahogy elpukkan, mint egy lufi?!" – kérdezik a készítők. Nos, pár dologra van cáfolat, pl. Duke Nukem-ben a zsugorítás, az égetés 'mindennapos', stb., de így egyben tényleg szép a felállás. A huszonöt különböző szörnyből a Medusa Gun-nal a legnagyobb „mitológiai huncutságokat" is szempillantás alatt kővé változtathatjuk, hogy aztán összetörve őket röhögve sétáljunk el a darabjaik mellett. Létezik kézi atomfegyver is, ezzel lespriccelve az ellenfelet a gyors „lebomlást" tanulmányozhatjuk, a hozzá tartozó effekt neve: „real-time procedural morphing". A 'mérges' puskával (nem morgós sörétes, hanem Acid rifle) az a bizonyos lufi-effektus hozható működésbe, a piromániásoknak ott a gyújtótölteteket köpködő számszerij, és akinek ez már sok, csak vért fakasztana, az ismerkedjen meg az egyszerű kézifegyverekkel, mint géppuska, winchester, pisztoly. A kínálat hagyományos szelete ennél azért nagyobb, épp csak erről kussolnak a srácok, de gyanítom, nem marad senki „kedvenc" fegyver nélkül.

A szituációk többsége scriptelt, így a rejtőzködő lesipuskások száma nem csekély, különösen egy hatalmas kolosszeumot szeretnének a „lassú menetnek" áldozni, amúgy pedig a megahent kategóriára jellemző oroszos hajrákat preferálják, ahol az AI igencsak egyszerű módszereibe temetkező „tömegcélpontok" a gyülekezést és a lerohanást gyakorolhatják. Will életéből a túlerőre való tekintettel a hagyományos töltény-, gyógyítópakk- és páncélgyűjtögetés nem maradhat ki, akárcsak a felvehető Power Up-ok.

A látvány guszta, a karakterek poligonszáma 2000-5000-ig mozog, és minden-

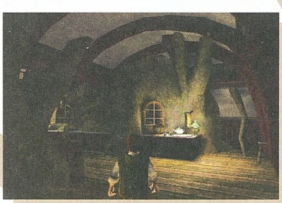
gyiken bump mapping-elt textúrák feszülnek. A környezetben tükröződő felületek, szép, színes fények és vetett árnyékok garázdálkodnak, a további nyalánkságok mellett a Saber valóságos SFX orgiát igér, persze, mint mondják, az állóképeken ebből még kevés sugárzik át, várjuk meg a mozgót, addig is az elmaradottak gyűjtsék a lét, mert ezt Gef3-nál nem adják alább. Anton Krupkin és Vladimir Tchernych, a csapat két húzóembere szerintem garancia a szép kivitelezésre, utóbbit a Battlezone-ból, a Civ2: Call the Power-ből és a Revenant-ból ismerhetjük, míg Antont a 3DSMAX-hez írt pluginjei tették híressé (amúgy matekzseni a srác). A stuff multiplayer vonzata szintén figyelemre méltó, a co-op funkció a single-ös pályákon előforduló szörny-hegyek tükrében jó választás, mint ahogy a klasszikus Deathmatch sem kikerülhető a kategóriában. A legérdekesebb azonban a „Treasure Hunt" lesz, amely a Domination és a CTF módokat ötvözi.

Tika

LORD OF THE RINGS

Elöljáróban annyit érdemes tudni a játékról, hogy bár kalandjátéknak is nevezik a fejlesztői, elsősorban afféle akció/puzzle programnak tekinthető. Emiatt, illetve a kötött történet megléte miatt az események sorrendje fix, és bár bizonyos helyeken – főleg az elején – van némi cselekvési szabadságunk, a történet menetére ez nincs hatással.
A játék során 3 szereplő, Frodo, Aragorn és Gandalf bőrébe bújhatunk. Mindannyian rendelkeznek egy közelharci támadási móddal (egér bal gomb), ami úgy működik, hogy minél többször kattintunk, sorban annál erősebb ütések következnek, ám ha egy mozdulat már elindult, akkor nincs lehetőségünk azon változtatni. Ez főként a legutolsó és legerősebb, ám leglassabb ütésnél probléma, mivel ilyenkor sebezhetőbbek vagyunk. Ha viszont bemegy az ütés, az ellenfelek vagy földre kerülnek, vagy „megbénulnak" néhány pillanatra, amit az új támadás megindítására használhatunk, illetve a földön fekvőkkel egy döféssel végezhetünk is. Ha jó ritmusérzékünk van, a támadó nem is tud visszaütni – a probléma csak az, hogy többnyire nem egy ellenfelünk lesz. Az összes szereplő ezen kívül rendelkezik egy távolsági támadási móddal is (Frodó – kő, Aragorn – íj, Gandalf – mágia, ez manába kerül), ami egyrészt gyengébb, másrészt lassabb, harmadrészt pedig pontosan célozni igazán csak belső nézetből lehet. Bár néha hasznos (sőt, egyes helyeken majd muszáj) ezt használni, elsősorban a közelharc fog dominálni.
No, akkor vágjunk bele a játékba. A leírás során az egyszerűség kedvéért a játékban szereplő angol neveket fogom használni.

Hobbiton (Bywater és Green Hill)
Miután a bevezető képsorokon túlestünk, a hobbit faluban kell tevékenykednünk. A fő cél, hogy eladjuk otthonunkat a Bywaterben élő Lobeliának. Szedjük össze a házban a tulajdonlevelet (deed, az indulóhelytől egyenesen, a második lehetőségnél jobbra, a ládában) és a házunk kulcsát (kijáratnál villog). Bár a Gyűrűt is megtalálhatjuk, ezt még nem vehetjük fel. Irány ki a házból. Böklásszunk egy kicsit a faluban, hogy megismerkedjünk a területtel (majd szükség lesz rá), és gyűjtsük össze a gombákat (életerő). Az útba eső hobbitokkal, ha akarunk, beszélhetünk is (E billentyű), és apróbb küldetéseket is kaphatunk. A malomnál például megbíznak, hogy keressük meg az elveszett csapszeget, amit meg is kapunk, ha megjavítjuk a szomszéd szélkakasát (vágjunk hozzá egy követ). Ezek nem létfontosságú dolgok, úgyhogy ha nincs kedvünk, akkor irány a malom melletti híd. Miután átértünk Bywaterbe, a főtér túloldalán találjuk meg Lobeliát. Miután beszéltünk vele, dobjuk meg a tér közepén lévő harangot, majd ismét beszélgessünk. Örömmel megveszi a házunkat. Ha akarunk, beszélhetünk a többiekkel, sőt, a fogadóba is bemehetünk, ahol egy „összeesküvésről" is hallhatunk, de szintén nem fontos ezt tennünk, maximum az nem lesz világos, hogyan jövünk össze útitársainkkal. Nyomás haza, ahol fel kell szednünk a Gyűrűt. Amint megvan, menjünk is ki. Időközben leszállt az est. A lakáskulcsot Master Gamgee-nek kell odaadnunk (a létrás fánál jobbra, majd a kereszteződésnél ismét jobbra). Amint odaérünk, láthatjuk, hogy a Nazgúlok (fekete lovasok) megérkeztek a faluba, és minket keresnek. Amint beszéltünk Gamgee-vel, bújjunk el a ház előtti szikla mögé. A feladatunk, hogy a hídon keresztül átjussunk Bywaterbe anélkül, hogy a lovasok elkapnának. Ehhez segítséget nyújt a lopakodás (shift), illetve kódobálással a figyelmet is másfelé irányíthatjuk. Figyeljük meg a lovasok útvonalát, és próbáljunk észrevétlenül a házak közt bujkálva átjutni köztük. Ellenségeink fix pályán járkálnak fel-alá. Ezen kívül egy veszélyjelző kör is van a képernyő jobb felső sarkában. Ha ez sárga, akkor a lovasok felfigyeltek ránk – ilyenkor, ha fedezékben vagyunk, legyünk mozdulatlanok, és egy idő múlva tiszta lesz a levegő. A hídon álló lovas csak akkor mozdul, ha egy kővel zajt csapunk. Bújjunk be a malom mögé, dobjunk egy követ a falu irányába, majd iszkoljunk át a hídon.
Beérve Bywaterbe megvívhatjuk első harcunkat egy farkassal. Üssük, amíg mozog, majd menjünk át a falun. Az erdőben négy farkas fog ránk támadni – ezek ellen harcban esélyünk sincs. A legegyszerűbb megoldás, ha a gyűrűt használva (R billentyű) láthatatlanná válunk, ilyenkor csak arra kell ügyelnünk, hogy ne fogyjon el az ilyenkor megjelenő purity (tisztaság) sávunk, mert ekkor automatikusan vége a játéknak. Mazochistábbak a gyűrű nélkül is megpróbálhatják legyorsulni a farkasokat.

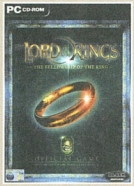


Fejlesztő: Surreal Software
Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2002-November-08

Kategória: Kaland

Honlap: http://www.lotr.com/



GAME INFO

Az úton még egy helyen fog várni egy fekete lovas. Amint meglátjuk, húzódjunk le a patakmederbe, és lopakodjunk, ameddig lehet. Ezután dobjunk egy követ arra, amerről jöttünk, és már szabad is az út (jó, hogy a Nazgúlok nem látnak hátrafelé :)). Menjünk tovább, és megérkezünk Maggot farmjára, ahol csatlakoznak hozzánk útitársaink.

Forest Labyrinth

A pálya azzal kezdődik, hogy barátainkat rögtön el is veszítjük, őket kell megkeresni az erdei labirintusban. Csak az ösvényeken kell közlekedni, és mivel egyszerre ritkán van kettőnél több út egy elágazásban, nem túlságosan bonyolult feladat. Ha néha zsákutcába érünk, és a visszafelé vezető út „elzáródott", ne ijedjünk meg, csak az erdő szórakozik. Ilyenkor szaladgáljunk fel-alá egy kicsit, és az út megnyílik (rögtön az elején lesz ilyen). Az erdő tele van pókokkal, szerencsére egyesével jönnek, nem gond, főleg, ha már társaink egy részét is megtaláltuk. Ekkor, ha pókot látunk, várjuk be őket, és együtt még könnyebben elintézhetjük a „fenevadakat". A döglött pókok egyébként jó útjelzők is egyben, hogy tudjuk, merre jártunk már. Amint megvan mindenki, automatikusan megyünk tovább.

Withywindle Path

Induljunk el, hamarosan belebotlunk az első főellenfélbe, az „élő fába" (Old Man Willow), amely csapdába ejti két társunkat, a mi feladatunk pedig az, hogy kiszabadítsuk őket (ez a rész a filmből hiányzott). Legyőzéséhez az ökölként lecsapó ágat kell támadnunk bottal. A földből felcsapódó gyökereken úgy tudunk átjutni, ha kövel megdobjuk a fát. Rohangáljunk fel-alá a közvetlenül a fatörzs körül, hogy elkerüljük a fa támadásait, miközben amikor lehetőségünk van, ráütünk a fa öklére. Ha betalált néha a fa, és az erőnk fogytán, együnk gombát (I billentyű), szerencsére az akció ilyenkor szünetel.

Kis idő elteltével megérkezik Tom Bombadil, aki lecsitítja a fát, így sikerül megszabadulnunk. Ezután a folyópart mentén kell összegyűjtenünk 12 gyöngyvirágot – nem nehéz megtalálni őket, mivel a gombákhoz hasonlóan ezek is villognak. Az egyetlen nehézség az, hogy az ellenséges pókok most már egyszerre többen is jönnek, ezért mindig legyenek a társaink a közelünkben. Amint megvan az összes virág, menjünk Tomhoz és beszéljünk vele. Meghív az otthonába, és megyünk a következő pályára.

Barrow Downs

Az erdei ösvény egyirányú, gondot csak az egyesével megjelenő farkasok jelenthetnek, amelyeket azonban most nem nehéz legyőzni. Miután társainkkal tábort verünk, reggel megint eltűnnek, és újból meg kell őket keresni. A keresést azonban nehezítik a szellemek, akik csoportosan jönnek. A legjobb, ha folyamatosan mozgunk, és így nem engedjük, hogy körbevegyenek bennünket, miközben csépeljük őket, amíg el nem tűnnek. Bár valószínűleg sokszor el fognak találni, van elég gyógyító gomba a területen. Törekedjünk mindig felfelé. 5-10 percnyi böklászás után biztosan megtaláljuk a főszörny barlangját. A legyőzéséhez először is meg kell szerezünk a jobbra lévő ládából a tört. Ehhez ugorjunk fel (space) a láda melletti párkányra, majd onnan át a ládához. Ha megvan, kezdhetjük ütni – minden egyes találatunkkor eltűnik, és új helyről jön fel. A legjobb, ha mindig megvárjuk, amíg fúj egyet, ekkor oldalra lépünk, hogy elkerüljük a támadást, majd ütünk. Néha ő is üt fújkálás helyett, ezen ne lepődjünk meg. Miután néhányszor legyőztük, Frodo automatikusan énekelni kezd, és ismét megérkezik Tom Bombadil, hogy kisegítse a csapatot.

Bree

A fogadóban menjünk be a nagyterembe (a földszinten jobbra, majd balra), és sétáljunk az ablak mellett álló vándorhoz (Aragorn). Miután beszélt, vissza a bejárathoz, ahol a fogadósnál bejelentkezhetünk. Ezután ismét beszéljünk Aragornnal, és az átvezető film után az ő bőrébe bújva nyomulhatunk. A város nem bonyolult, néhány percnyi bolyongás után biztosan beleütközünk egy alabárdos zsoldosba, akin átverekedve magunkat megtaláljuk az elveszett hobbitot. Ezután 4 tárgyat kell megtalálnunk, hogy műhobbitokat tudjunk készíteni a Nazgúlok megtévesztésére, miközben néhány farkast is el kell intéznünk. A dinnye és a ruha eléggé szem előtt van, a szalmát a fogadó melletti istállóban találjuk (miután lenyomtuk a szolgafiút terrorizáló figurákat), a farönkök pedig a városkapunál, a hobbit megtalálási helyétől balra van. Az ezt őrző városőr elég erős, hogy legyőzzük, mindenképpen meg kell tanulnunk a védekezés használatát (érdemes átkonfigurálni az egérgombokat, hogy kéznél legyen a hárítás). Miután megvan minden, menjünk vissza a fogadóhoz.

Weathertop Hill

Elég egyértelmű, viszonylag egyszerű az út a dombtetőre. Útunkba farkasok és orkok kerülnek, akik maximum azért okozhatnak problémát, mert csoportosan jönnek. A pálya végén lévő troll azonban már keményebb dió. Nagyon erős, néhány ütés elég, hogy megfeküdjünk tőle, viszont elég lassú. Tehát használjuk az „üss és fuss" technikát, szaladgáljunk körbe-körbe, és egy-két szúrás erejéig maradjunk csak a közelében. Eddigi ellenfeleinkkel ellentétben ugyanis a troll nem „bénul meg" egy bevitt csapásunk után, tehát azonnal vissza tud támadni. Így is megoldható a dolog, de mindig csak egy lövést adjunk le egyszerre.

A knife in the dark
A troll után megint egy keményebb rész – a fekete lovasoktól kell megvédenünk a sebesült Frodót. Folyamatosan támadjunk, ne várjuk be, hogy a Nazgúlok rontsanak ránk. Ne engedjük, hogy körbevegyenek, osztogassuk jobbra-balra a pofonokat, és mindig mozogjunk. Frodótól ne távolodjunk el messzire, és az őt támadókat sorozzuk meg hátulról. Nem kell sok, és a lovasok elmenekülnek, mi pedig megyünk tovább.

Troll Shaws
Farkasok és orkok tömkelege (akár 3-4 is egyszerre), és persze trollok is (a végén egyszerre kettővel kell elbánnunk). Lehetőleg mindig hagyjuk le a hobbitokat, mivel Frodó akár meg is halhat, ha sokan támadják. A trollok legyőzéséhez folyamatosan mozogjunk, de ne hátrálva, hanem előre-oldalra elfutva mellettük, mivel a hátrálás lassú, és így nem tudjuk az ütéseiket elkerülni.

Rivendell
Egy nyugis, akció nélküli rész, nagyrészt csak hátra kell dőlnünk, és nézni a filmet. Ha akarunk dumcsizni, megtehetjük, egyébként irány az ajtó, ahol ismét szöveg vár, majd indulunk Mória felé.

Hollin Gate
Gandalf szerepében gyakógépként kell átverekednünk magunkat Mória kapujáig. Farkasok, orkok és egy troll áll utunkba. Gandalf jól harcol (bár a farkasok valahogy elkerülik az ütéseit), ráadásul rendelkezésre állnak nála varázslatok is – a leghasznosabb a gyógyítás, ami egy használatkor teljesen feltölti erőnket. Varázsenergiánkat a Miruvor nevű vegyszerrel nyerhetjük vissza. Az igazi próbatétel a bejáratnál lévő vízi szörny legyőzése lesz. Ekkor Aragornt irányítjuk. Váltsunk belső nézetre, és íjjal sorozzuk meg a csápokat, amíg az összes el nem tűnik. Ekkor Gandalf rájön a kapu kinyitási módjára. Nem muszáj a mozgást erőltetni, ha elég gyorsak vagyunk, nem tud annyit sebezni a szörny, hogy meghaljunk, amíg elintézzük.

Mória
Az egyik legélvezetesebb rész, bár a szűk terek miatt a kamerakezelés kicsit gázos – néha csak vakon fogunk csapkodni. Gimli társaságában Gandalfként kell áttörnünk az orkok tömkelegén. Az út egyértelmű, a kapcsolókat (melyek az ajtókat és a függőhidakat működtetik) nem nehéz megtalálni. 3 szintnyi barlangászás után eljutunk a nagyterembe, ahol két troll ront ránk. Ne figyeljünk rájuk, majd társaink elszórakoznak velünk, mi szaladjunk a terem közepén lévő szoborhoz. A feladat, hogy toljuk rá a „köveket tartó kezeket" a kapcsolókra, hogy kinyíljon a kijárat. Ennek módja, hogy odaállunk a szobrok mögé, és a használati gomb (alapból E billentyű) nyomva tartása mellett az előre mozgás gombra fekszünk. Miután mind a 4 kapcsolót lenyomtuk, a kijárat megnyílik. Ezután Frodóval kell Gimli társaságában tovább mennünk. Az orkokat hagyjuk Gimlire, maximum akkor segítsünk be, amikor azok éppen őt támadják, és nekünk háttal állnak – nem létfontosságú, a törpe elbír velük. Először menjünk egyenesen, ahol megint egy lesúlyozandó kapcsolót találunk – ez nyitja a pálya végi kijáratot. A súly azonban fenn van, ott, ahonnan az ork íjász lövöldöz. Menjünk balra, ugorjunk át a szakadékon, majd az oszlopon fel az íjászhoz. Itt van a hengeres szikla, amit lökjünk le, majd toljunk a kapcsolóra. Ezután vissza a bejárathoz, és most menjünk jobbra, át a hidakon. Amikor elérünk a hídhoz, aminek a kapcsolója a túloldalon van, másszunk fel a létrán, majd szaladjunk el az örök mellett (használhatjuk a gyűrűt). Miután lemásztunk, gyorsan kapcsoljuk át a kapcsolót, majd szaladjunk Gimli mögé, hogy a ránk rontó orkok ellen védelmet kapjunk. Miután végzett velük, mehetünk ki.

Abyss Fight
Mielőtt kijutnánk Móriából, Gandalfként meg kell küzdenünk a Balroggal. A lightning varázslattal néhány másodpercre meg kell bénítani, gyorsan odarohanni és rásózni kettőt, majd spuri vissza, hogy elkerüljük a leheletét és a kardcsapást (ez utóbbi halálos). Kerüljük ki a tűzgolyókat, majd megint bénítsunk és üssünk. Ismételjük párszor a „győzelemhez". Ha kifogynánk a manából, Aragorn mindig ledob egyet hátul, ezt felvehetjük

Lothlórien
Megint szövegelős rész, a létrához menjünk, ha szeretnénk továbbhaladni.

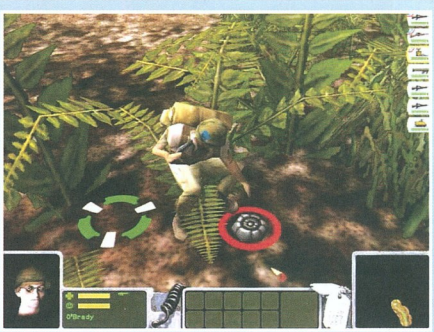
Orc Dam – Amon Hen
Elérkeztünk a játék végéhez. Először Aragorn személyében kell végigirtanunk az orkokat és trollokat, de mivel az egész csapat velünk van, ez gyerekjáték. Miután végeztünk velük, egy szárnyas Nazgúl elrabolja az egyik hobbitot, így – most már csak Frodó társaságában – a megmentésére kell sietnünk. Az úton jó pár troll némi farkas támogatással, na és persze az elmaradhatatlan orkhorda kerül terítékre. Amint felérünk a sziklahídhoz, Frodó irányítását kapjuk meg. Rohanjunk vele tovább, felfelé a lépcsőkön, a harcot ne nagyon forszírozzuk, inkább csak fussunk, miközben szakaszosan használjuk a gyűrű erejét. Amint felérünk, ismét Aragornná változunk, akivel ugyanazt az útvonalat bejárva kell feljutnunk – a leggyorsabb és legegyszerűbb, ha vele sem bocsátkozunk harcba, hogy maradjon elég erőnk a végső szörny legyőzéséhez. A Nazgúlt először a földön kell legyőznünk – csak kerüljük el a leheletét, és üssük szorgalmasan, vagy távolról íjjal támadjunk. Egyébként a sziklatrón takarásában elhelyezkedve és kiugrálva ez a rész könnyebben megoldható. Egy idő múlva felszáll, és onnan kezd el lődözni. A trón körül manőverezve mi is lőjünk vissza. Miután elégszer eltaláltuk, Aragorn automatikusan beviszi a kegyelemdöfést, és a játékot megnyertük!

Szabfer

PLATOON

Lionsdale őrmester szerepében első bevetésünkkor nem kisebb feladatot kapunk, mintsem egy civil falu melletti terület felderítését és megtisztítását. Mivel Whitemore hadnagy a csapatával jobbról közelít, nekünk egyértelműen nyugat felé kell vennünk az irányt, hogy megtaláljuk és megritkítsuk a közelben ólálkodó Vietkong egységeket.

A feladat nem lesz nehéz, amennyiben nem rohanunk fejjel a falnak, hanem óvatosan, a terep adottságait kihasználva osonunk a bokrok alatt. Ehhez megkapjuk az M16-os köteléket, valamint az extratápos M60-as gyilkoló masinát. A poén az egészben mindössze csak annyi lesz, hogy a nyugati régióban az égvilágon senki nem lesz fellelhető – nemhogy ellenséges erő –, így aztán kénytelenek leszünk átkászálódni a térkép keleti felére, és fentről leereszkedve, a dzsungel szélén haladva lőni, akit érünk. Viszonylag hamar, három ellenséges csapat elpusztítása után már jelentkezik is Whitemore pajtás, hogy találtak egy foglyot, és találkozóra invitál a középen elterpeszkedő falu főterén. A térképen szimpatikus kék X jelzi a helyet, ahová el kell jutnunk. Természetesen alternatív útvonalak is rendelkezésünkre állnak, hiszen ha kapásból kelet felé indulunk, alulról felfelé haladva, az erdőben bujkálva megölhetjük az ellenséges csapatokat – és a hatás is ugyanaz: találkozó a falu közepén. Az átvezető beszélgetés után máris töltődik a második pálya.



2., The VC Lookout

Az elfogott vietkong mély hallgatásba burkolózik, úgyhogy nem ő lesz az elsődleges informátorunk, viszont a közelben kiszúrt falunál figyelemkeltő dolgok folynak, úgyhogy a vezetés jóvoltából megnyertünk egy újabb feladatot, ezúttal egy utász vendégszereplésével, aki főleg az aknák hatástalanításában lehet majd hasznunkra. Ez már csak azért is jön jól, mert a kiindulóponttól északra rögtön egy bázikus méretű aknamező terpeszkedik el, amin ha nem vigyázunk, könnyen az ott fekvő tehén sorsára juthatunk... Vigyázzunk a menetelésnél is, hiszen a mező közepétől számított keleti erdőrészen egy szerény VC alakulat lapul, akikkel nem ártana minél kevesebb veszteséget jelentő kapcsolatot kiépíteni – vagyis lelőni őket a lehető leghamarabb. Innentől kezdve a játék jól bebuktatja a kalandozni vágyókat, ugyanis a térképen jól látjuk majd, hogy két völgy is lesz a fő csapástól keleti irányba, amik korrekt zsákutcáknak minősülnek, és csak a harmadik leágazás lesz az, ahol majd jól betámadnak minket, úgy 12-en egyszerre. Persze előtte a két zsákutca között még le kell teritenünk 2-3 darabnyi vietet – ez ne is zavarjon senkit. Szóval a harmadik elágazásnál lesz egy kis matek – az itt állomásozó egységeket célszerűnek tartom fentről betámadni, ehhez az kell, hogy előtte az út bal oldalán, a hegyoldalba szorulva lopakodjunk el előttük. Utána egyik szemfüles katonánk kiszúrja a dombtetőt, és az ott rejtőző – remélhetőleg utolsó adag – katonát: irány tehát a völgy mélye. Fussunk fel a dombtetőre, öljük meg a megmaradt pár katonát, majd iszkoljunk vissza a kijelölt tisztásra, hiszen értünk küldtek egy mentőhelikoptert. A feladat végrehajtása közben még egy adag katonát kell felaprítanunk, ám azután már rá is térhetünk a következő feladatra.

3., Shiny Bayonet

A harmadik misszióban már változik a felállás, hiszen csökken a csapatlétszám némiképp, illetve át is alakul: az M60-as egységünk helyett egy gránátost üdvözölhetünk, az utászunkról meg egyelőre le kell mondanunk... De sebaj, a feladatot így is meg kell tudnunk majd oldani, ami nem lesz más, mint egy behatolás egy vietkong faluba, ahol nem elég, hogy minden ellenséges erőt le kell győznünk, még a civilek életére is vigyáznunk kell. A falu közepén helyezkedik el a térképen, rajtunk múlik, hogy melyik oldalról vesszük be – célszerűnek tartom a 'termékeny félhold' taktikát alkalmazni, azaz balról egy iszonyatosan nagy kerülővel hátulról bekopogtatni... A főtéren álló civilt kell megmentenünk, majd miután eloldoztuk a köteleit, a falutól északra fekvő romnál kell bevárnunk a visszatérő járőröző vietkongokat és elpusztítanunk őket. Ezzel máris bevégeztük dolgunkat – már csak a domb aljában parkírozó teherautót kell ripityára lőnünk, és az érkező helikopterrel a következő misszióra szállnunk.

4., Covering Operation

Alakulnak az események – most már a szövetséges eröknek vélt vietkongok is felkeltek ellenünk, így tehát újabb feladatot bíznak ránk főnökeink: amíg meg nem érkezik az erősítés, addig egy létfontosságú híd őrzését kell megoldanunk. Egy darab sárga nem teheti rá a lábát a folyót keresztülszelő betonútra... Ehhez megint elég kis létszámú bandával kell hozzálátnunk – de hát talán már hozzászokhattunk, úgyhogy induljunk is el gyorsan észak felé. Az esőben vigyázzunk, hogy ne futkároztassuk túl embereinket – hiszen hamarabb kifáradhatnak –, és hát a látási viszonyok sem a legtökéletesebbek... Ennek ellenére az út melletti susnyásban fészkelő egyedeket hamar kiszúrhatjuk – sőt, ha lenne késes emberünk, akár le is... ennek hiányában azonban böven megteszi az is, ha lelövöldözzük őket. Mivel egy védett hídállásnak a lehető legbotorabb dolga szemből nekirontani, ezért alternatív útvonalat javaslok, még-

pedig a folyón nyugat felé található kis gázló képében, így hátulról a hídvédők mögé kerülve könnyedén elintézhetjük őket. A sikeres akció után Whitemore hadnagy jelentkezik be rádión, hogy utasítást adjon az elrabolt rakétavető visszaszerzésére. Induljunk is fel toronyiránt a keletre található szerpentinen – ám embereink gyorsan kisasolják, hogy ellenséges haderő közeledik a lenti úton. Vissza tehát a hídhoz – hisz azt meg kell védelmezni! Miután leszedtük az enyhén szólva is népes sereget, ideje felbaktatnunk ahhoz a rég elfeledett szerpentinhez – ahová eredetileg is indultunk volna –, hisz itt lesz a mi kis kilövőállomásunk. Miután megszerveztük a masinériát, máris indulhat a hajtóvadászat az ellenfél hasonszőrű gépezete egy út nem keresztezi a dzsungelt. Ezen már csak át kell vágnunk, hogy odaérjünk a sebesülthöz. Mert bizony a landolás nem éppen kivilágított leszállópályára történt, és ami talán még fontosabb: nem is önként – ezért most aztán rendkívül gyors orvosi beavatkozásra lesz szükség! Ezt a máris érkező helikopterből kiszálló csapat fogja biztosítani – vágjunk át szélirányba a dzsungelen velük, hogy elérjük a pilótát. Miután az orvos meggyógyította, elárulja, hogy a roncs körül még ólálkodtak bizonyos katonák, és talán nem volna szerencsés, ha megkaparintanák a fedélzeten lévő tölteteket. Irány tehát az innen északra található roncs. Miután lerendeztük a bombákat, másszunk vissza a kiindulóponthoz a falun keresztül – így tamajd használni őket rendesen… A pálya végén azonban nem várt esemény következik be: Whitemore hadnagy pályafutása csúfos véget ér egy ellenséges bunkerből kilőtt gránát által, így hősünket terjesztik be előléptetésre főnöke helyett – hiába, a háború néha kegyetlen és igazságtalan…

7., Hill 534

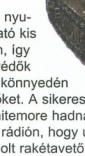
Az 534-es hegy története nem annyira bonyolult: e mögött a dombocska mögött rejtőzik ugyanis az elrabolt rizskészlet – a hogyan azt megtudhattuk a felfedező egységektől. Kapásból nem leszünk elegen, hogy ezt az akciót végrehajthassuk – ezért induljunk el kelet felé, majd fel északnak, végül az első adandó alkalommal forduljunk nyugatra, hogy betérjünk a megadott tisztásra, és találkozzunk az erősítéssel. Velük tovább haladva nyugat felé egy úthoz ju-

Fejlesztő:
Digital Reality
Kiadó: Monte Cristo

Megjelenés:
2002-November-20

Kategória: Stratégia
Honlap: www.digital-reality.hu

GAME INFO



után, hiszen lépten-nyomon egy-egy gránát csapódik be csapatunk mellett. Segítek: észak felé, a híd felett található kis ösvényen kell felbaktatnunk a hegytetőre, majd jól megsemmisítenünk azt. Nincs is már más feladatunk hátra, mint visszaereszkedni a völgybe, és felszállni az értünk jövő helikopterre.

5., Search and Rescue

Ismét egy izgalmasnak ígérkező küldetés, melyben újfent megismerkedhetünk 1-2 eddig nem látott egységgel, mint például az őrült kommandóssal vagy a szanitéccel… Az őrült kommandós szerepében egy skót akcentussal beszélő, ámde annál jobban beépülő ügynökről van szó, aki leginkább mindenhez ért, mintsem semmihez. Bombákat képes felszedni, gránátokat dobál, ismeri a vietkongokat, és nem utolsó sorban beszéli a nyelvüket. Pont kapóra is jön abban a faramuci helyzetben, ami elé állított a sors: egy szövetséges repülőgépünket találat ért, és lezuhant a dzsungelban. Nekünk kell kideríteni, hová, és pontosan kik is a túlélői a balesetnek. Ehhez először is fel kell osonnunk az északnyugaton található faluba – még viszonylag kevés ellenféllel kell számolnunk az úton –, majd ott megtudakolni valakitől, hogy ki mit látott. Miután megvan az info, igyekezzünk a szemtanú által megjelölt mocsárhoz, ahol a másodpilóta vélt rejtőzködési helye van. Mivel kelet felé mehetünk csak, azt az utat válasszuk, majd a kis ösvényen dél felé folytassuk az utunkat, egészen addig, amíg lán elkerülhetjük a nagyobb fogadóbizottságot. A helikopter máris szállít vissza a bázisra, és vele együtt a következő pályára is.

6., VC Bunkers

Miután már nem kevés ideje vagyunk a dzsungelben és ebben a háborúban, bizonyos jelei kezdenek mutatkozni a barbarizálódásnak. Itt vannak például a vietkongok, akik nem átallnak saját civiljeiktől elkobozni az ételként szolgáló rizsterményt, így ítélve biztos éhhalálra a népüket. Ámbátor arra nem számítottak, hogy az elkeseredett lakosság az amerikai hadseregtől fog segítséget kérni… Az első feladatunk ebben a misszióban a porrá zúzott város átfésülése lesz, annál is inkább, mert a város falain kívül ólálkodnak még ellenséges erők – őket kéne megtalálni és likvidálni. Ez viszonylag hamar megoldható, hiszen összesen 5-6 katonát kell hűvösre tennünk, hogy teljesen tiszta legyen a terep. Az egyik robbanós házból ítélve számottak a jövetelünkre, mint ahogyan akkor valószínűleg azt a telepet is védeni fogják, ahová a rizsszállítmányt rejtették el – a térkép északnyugati csücskében. Innentől kezdve nagyjából és egészében teljesen mindegy, hogy délről avagy keletről közelítünk, a fogadtatás ugyanaz lesz. Alattomos, terepszínű bunkerek, ezresével ránk zúduló VC csapatok – csak győzzük őket irtani. A pozitív oldalon legalább annyit meg tudok említeni, hogy egy elég életképes csapatot irányíthatsz: Orvossal és aknásszal is fel vagy szerelkezve – ki is kell tunk, amin bátran induljunk el észak felé. Itt majd óvatosan közlekedjünk, hisen két oldalt el lesz szórva pár sunyi bunker – és hát ezek aztán tudnak ám lőni… Szóval miután megtaláltuk a rizskészletet, ne habozzunk sokat: égessük fel az egészet. Mint aki jól végezte dolgát, hívjuk a szállítóhelikoptert – ám még nem mehetünk: van egy csapat, akiket be kell várnunk. Dél felé induljunk el, és a térkép sarkában meg is leljük őket – igaz, kicsit lehasznált állapotban, mert péppé lőtték őket. Sebaj, kutassuk fel a maradék ellenséges bunkereket, majd az északnyugati sarokba visszatérve repüljünk át a következő misszióra.

8., Convoy Security

Mi a teendő akkor, ha egy olyan úton kell végighaladnunk, ami tele van aknázva, két oldalról pedig tonnaszám süvítenek el mellettünk a golyók? Végighaladni a pályán és megoldani a feladatot… Nagyjából ez lesz a felállás a nyolcadik küldetésben, ahol egy csapatszállító autót, valamint egy mesterlövészt kapunk segítségül. Az utásszal haladjunk elöl óvatosan, hogy időben hatástalaníthassuk az elszórt aknánkat, és közvetlen mögötte 1-2 katonával, hogy biztosítsuk őt. A második aknatelep után nem árt vigyázni, hiszen az út menti erdőkben rengeteg vietkong fog lapulni, a közelben lévő bázisukról már nem is beszélve. A mesterlövésszel leszedhetünk 1-2 embert távolról, azonban takarékoskodjunk a töltényeivel, hiszen amint elintéztük a sárgák sátortábo-

rát, máris jön a híd, és a túloldalán a detonátor. Igen, azt kéne megakadályozni, hogy a híd felrobbanjon – ergo le kéne puffantani mindenkit, mielőtt odaérnének a kapcsolóhoz. Ide nem árt a mesterlövész... Vagy egy páncélökölt... Miután kirobbantottuk a híd védelmezőit a helyükből, nem ártana hatástalanítani a rákötött robbanószerkezetet! Ha ez megvolt, már csak annyi lesz a feladatunk, hogy megvédelmezzük a rajta áthaladó konvojunkat, ami abból fog állni, hogy minden életben maradt egységünkkel az út menti vieteket kell majd lelövöldöznünk. Ha a konvoj épségben áthaladt, máris szaladhatunk a következő pályára.

9., Prisoners of War

Egy másik csapat foglyul ejtett tagjait kell kiszabadítanunk ebben az akcióban. Miután Mitchells volt az egyetlen, aki el tudott szökni, és hírt tudott adni az eseményről – ő az a partizán, aki magára vállalja, hogy visszamegy, és kiszabadítja a foglyokat a táborból. A bekötőút mentén gyalogolva hamar észrevehetünk egy nyugati ösvényt, ami – ismerve az északon tanyázó állapotokat – több mint nagyszerű megoldásnak bizonyul. Nincs is más dolgunk, mint szépen végigbaktatni az ösvényen, és eljutni a fogolytáborig. Itt viszont semmi mást nem tehetünk, mint értesítjük az őrmestert erősítésért, ugyanis kicsit elfáradtak embereink, úgy, hogy még mozogni sem tudnak. Az APC-vel és a lövészcsapattal induljunk el északnak, azonban a félkörös kanyar után hamar konstatálhatjuk, hogy tank elleni harcban annyira nem jeleskedünk még így gyalogszerrel – úgyhogy vegyük fel a nyúlcipőt, és pucoljunk innen. Miután időközben rádión segítséget kértünk, immáron ott pózol két harckocsink a kezdőpontnál – velük gyerekjáték lesz szétzúzni annak a 3 ellenséges tanknak az arcát... Immáron szabad az út a fogolytáborba – mehetünk szépen észak felé az elágazásnál. Itt nyugati irányban frontálisan ütközhetünk a teleppel, meg a körülötte ólálkodó védelemmel. Nincs is más dolgunk hátra, mint hogy az egyik csoport foglyot a csapatszállítóba pateroljuk, és a nagy úton visszatérjünk velük a kezdőponthoz, míg a másik adag emberünkkel az ösvényeken jussunk vissza a starthoz. Miután minden egység a helyén, máris töltődik a következő pálya.

10., Armored Assault

Ebben a misszióban nem csak hogy minden egyes ellenfelet meg kell majd semmisítenünk, hanem még időből is szűkén állunk, nem beszélve a rendelkezésre álló arzenálból... Indításképp kezdjünk el futni a nyugati irányba, majd a fenti domboldalban maradva észak felé folytassuk az utunkat. Hamarosan egy útkereszteződés mellett rohanhatunk el, ami felett egy tank leselkedik majd ránk. Ha ezt a páncéltörős embereink kilyuggatták, máris jöhet a rejtőzködő akció, ugyanis a jobbról érkező ellenséges különítménynek nem szabad észrevennie minket! A feladat a következő: a térképen jelölt két hegycsúcsra feljutni, hiszen ágyúvetőink ott lapulnak szépen, csendben. Ehhez célszerű két osztagra válni, s míg egyikük alulról közelít az északi felé, a másikuk délről veszi be a hegyet. Az ágyúk előtt még vár minket egy kisebb fogadóbizottság – ám miután ezt is letudtuk, máris lőhetjük az utat, illetve a rajta menni próbálkozó ellenséges gépjárműveket. Mivel a 10 kilőhető golyóbis kevés lesz a 3 tank és 2 teherautó elpusztítására, azt javallom, hogy megmaradt embereinkkel szaladjunk le az útra, és kézi erővel vessünk véget az ott uralkodó állapotoknak. Mivel a bombák eljuttatása a célba némi időkihagyással működik, általános tanácsként javaslom, hogy a járművek elé célozzatok – így mire becsapódik, pont ráhajt a szerencsétlen. Ha nem jutott át egyetlen ellenséges kocsi sem a völgyön, a misszió sikeres volt, nekünk meg már töltődik is az utolsó előtti pálya.

11., A Religious Task

Ebben a küldetésben már kikerülünk a dzsungelből végre, és egy városban találhatjuk magunkat, hiszen miután a vietkongok Hue városának szentélyét vették célba, nekünk kötelességünk megvédenünk azt. A főutcán észak felé indulva máris aláaknásított területtel találhatjuk szemben magunkat, az útszéli banditákról már nem is szólva... A lényeg azonban a keletre fekvő szentélyben rejlik, ugyanis oda kéne behatolnunk. Trükközni nincs nagyon lehetőségünk: a folyóval körbevett területnek ugyanis csak egyetlen bejárata van. Egyetlen, amit atombiztosra csináltak, és vagy 20-an védik. Miután bejutottunk, még mindig nincs vége a történetnek – le kell győznünk a bent ólálkodó ellenségeket. A terep megtisztítása után válaszút elé állít minket mes mezejére lépnünk, annál is inkább, mivel északnyugatról VC tankok közelítenek... A terepen útközben azért legyünk óvatosak – aknamezőként funkcionál a kis csapás... Ha mindenki beszállt a csapatszállító helikopterbe, már töltődik is az utolsó pálya.

12., Airborne Assault

Az utolsó pálya lényegében nyugdíjas misszió, már abban a tekintetben, hogy nem lesz szükségünk lélegzetelállító taktikai hadműveletekre, egyszerűen csak le kell gyakni mindenkit, aki a saját bázisunk területén ólálkodik. Az akciót Kyle Mitchells kezdi, akivel fel kell derítenünk a tábor környékét. Kelet felől kerülve délről lehet a legjobban behatolni – ám óriási a túlerő, trükkhöz kell folyamodnunk. Ez pedig nem lesz más, mint az alsó résznél történő robbanószer-elhelyezés – így az őrök pont akkor fognak a levegőbe repülni, amikor visszatérnek a járőrözésről. Az akció után elindulhat a második hullám északról, és bevehetjük a kiegészült csapattal az egész bázist. Itt már csak a végjáték megtekintése van hátra, valamint a stáblistáé... Gratulálok, végigvitted a Platoont!

Bagó Péter

ROBIN HOOD

A Commandos oldalvizén 2001-ben jelent meg a német Spellbound szép és ötletes vadnyugati története, a Desperados, melyre csak a C2 piacra dobása vetett némi árnyékot. A germán urak most hasonló – igen színvonalas megvalósításban – Robin Hood jól ismert sztoriját dolgozták fel.

Mielőtt fejest ugranánk a romantikus és kalandos történetbe, néhány alaptanács. A 2D-s megjelenítés egyik hátránya, hogy sem hasznos zoom, sem forgatás nincs, így néha elég nehéz kontrollálni a karaktereket és az eseményeket, ezért alapvető fontosságú a billentyűzet jó beállítása – ajánlom a gyári „Default 2" profilt. Érdemes a küldetésekben bekapcsolni a körvonalak megjelenítését, ez sok rejtett tárgyat felfed, és könnyebben tudunk akciózni is majd. És tanulmányozzátok át a mellékelt karakterlapokat, mert sok figuránk többet tud, mint gondolnánk…
Hálás módon oldották meg a mentéseket a német fiúk. A hagyományos mentés mellett nagyon jó a gyorsmentés, ugyanis a gomb (alapból: F1) megnyomásával az előző mentésünk „alternative save" néven archiválódik, így elkerülhető a véletlen gombnyomás miatti bosszankodás. A játékból egyszerűen kiléphetünk, ugyanis ilyenkor egy automatikus mentés is történik, a főmenü „Play!" gombjára kattintva ott folytatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.Minden egyébről menet közben, amikor sorra kerül.

Nincs más hátra, irány Anglia a 12.-13. század környékén. Robin of Locksley, egykori nemes, aki Oroszlánszívű Richárd mellett harcolt a keresztes hadjáratban, arra tér haza, hogy kisemmizték, és a trónt Richárd öccse, a pénz- és hataloméhes János herceg bitorolja, aki normann csatlósai, elsősorban a nottinghami seriff segítségével sanyargatja a nyomorult népet, mialatt Richárd király Ausztriában raboskodik. Robin segítséget remélve keresztapja, Lord Godwin Lincoln-béli kastélya felé veszi az irányt…

I. Ki látta Lord Godwint?
Helyszín: Lincoln, egy fényes délelőtt
Pénz a pályán: 1850£ – 1500 erszényekben, 350 a karaktereknél

Lincolnban vagyunk tehát, de keresztapánk helyett a nottinghami seriff embereit találjuk itt. Ez a küldetés az oktatópálya. Látunk rengeteg pergamentekercset kék és piros szalaggal átkötve. Előbbiek csak tájékoztató jellegűek, utóbbiakat viszont fel kell szednünk, mert ezek tartalmazzák a fontos információkat, és felvételük sokszor hasznos dolgokat materializál. Az első kék tekercs a közelharcot írja le. Robin egy ökölcsapással képes leteríteni ellenfeleit, ki is próbálhatjuk az őrön. Aki kardozni akar, azt is megteheti, be lehet gyakorolni a bajvívást, jópofa dolog, a Black&White-hoz hasonlóan az egérrel kell a képernyőre rajzolni a kívánt mozdulatokat. Én most mégis azt javaslom, ezen a pályán legyen az ökölé a főszerep.

Mindenkinek előre el kell döntenie, milyen stílusban nyomja végig a játékot. Ugyanis minél több életet mentünk meg, annál jobb lesz a hírünk (elvégre Robin Hood nem volt bűnöző), és annál több ember csatlakozik hozzánk, no meg persze pontszámunk is magasabb lesz. A játék nyilvántartja a megkímélt életek számát, így ezen is lehet versenyezni, nekem sikerült 98%-os eredményt elérnem (lesz egy-két kötelező kardcsata, mindhalálig). Persze, aki akarja, kardozhat és nyilazhat is, ha úgy tartja úri kedve…

Ha elfeküdt az őr, vigyük fölé a kurzort, ha kis „mennyi pénz van nála?" ikonra vált, áldozatunknál találunk némi aranyat, klikkeljünk rajta, és Robin elegánsan kizse-

beli, jegyezzük ezt meg! A következő tekercs elárulja, hogy Robin képes felmászni a repkényeken, ezt rögtön ki is próbálhatjuk. Odafent megtaláljuk az első piros papírt, melyben a kopasz őrmester ukáza van – csak akkor engedi ebédelni legényeit, ha azok képesek eltalálni a céltáblát. Vegyük fel a két nyílvesszőt, és segítsünk be nekik, elég egyszerű, kiválasztjuk az 1. akciót, és a megváltozott kurzort a céltáblára visszük – ha a kis nyíl zöldre vált, lőhetünk. (Egyébként teljességre törekvőknek megsúgom, hogy az őrmestereknél mindig van zsold, úgyhogy ha valakinek sikerül öt és az embereit lenyomni, több aranyhoz juthat!) Itt a mellvéden találunk egy újabb tekercset, mely elmondja, hogy Robin koma ügyes, így képes a tetőkön ugrabugrálni.

Most hívom fel a figyelmet egy „rejtett gombra": a jobb SHIFT lenyomásával a pályán megjelenik minden ajtó kék színnel kiemelve, és zöldben mindazon tárgy, asztal, háztető, amelyre hősünk rá tud ugrani!

Pattanjunk le rögtön a kis zsúptetőre, majd fel a repkényen, és rögtön „leomlik" a fal egy része, láthatóvá téve a szoba belsejét, ahol egy üres erszényt vehetünk fel. Ezután menjünk le az udvarra, és vegyük fel a piros tekercset – ha elolvassuk, rögtön megjelenik egy 500 aranyat tartalmazó zacskó, vágjuk zsebre. Balra látunk egy koldust. Az előtte lévő tekercs szerint ezen figurák némi adományért hasznos infókhoz juttatnak minket – amint lepengetünk 50 aranyat, kapunk egy piros tekercset valahol, a beröppenő mini térképen láthatjuk a helyét.

Figyelem! Mielőtt egy koldusnak adakoznánk, mindig célszerű egy gyorsmentés, így ha nem volt hasznos tanácsa az emberkének, visszatöltve az állást nem veszítünk semmit. És a másik tanács: a mentés után érdemes addig tömni a kéregetőket, míg elhangzik: „My last piece of advice"(kiejtve: máj lászt písz of edvájsz), azaz: ez az utolsó tanácsom, ugyanis gyakran ekkor kapunk valami értékes dolgot! Ha nem így lenne, jöhet a visszatöltés…

Most az előző zsúptetőre érkezik az ajándék, és a titkos szobában lévő erszényre hívja fel a figyelmet – ha azt felvettük, felesleges pénzkidobás ez az akció, gondolhatnánk. Ám tessék csak megtömni a jóembert, ahogy fent leírtam, megéri az árát, rögtön elmondom, miért, előbb azonban menjünk jobbra. Látunk három lándzsást, akik egy fehércseléddel kokettálnak. A mögöttük lévő tekercset felvéve újabb erszényhez jutunk. Ez Robin 3. akciója, 50 fonttal megpakolja a zacskót – válasszuk ki és vigyük a kurzort az őrök közé, ha kék pöttyös ívpályát látunk, elengedhetjük a gombot, ha rózsaszín az ív, akkor akadály van, ezt is jegyezzük meg! Dobjuk be az erszényt, és amíg repül, lépjünk hátra fedezékbe, nehogy meglássanak minket! Amint az őrök észreveszik az aranyat, ráugranak, és összeverekednek rajta – általában egy fickó marad, aki elkezdi összeszedni a pénzt. Lépjünk mögé, és üssük le, ezután szerezzük vissza a pénzt a földről, ha még maradt, és a zsebekből – összesen ötven aranyat kell találnunk, ha több, az nem baj… Következő célunk a főépület, vagy a most leütött őrök közötti toronyba felmenve és körbegrasszálva, vagy a koldus melletti lépcsőn felsétálva – lehet választani, érdemes persze nyugodtan haladni, leütni mindenkit és kikutatni a zsebeket. Amint bejutunk a középső toronyba, fektessünk le és zsebeljünk ki mindenkit

(fönt a koldus piros tekercse: 4 nyílveszőt), majd menjünk át a felső átjárón, és láthatóvá válik a nagy épület belseje, a díszes ebédlő, ahol egy zöld felkiáltójellel jelölt figura vár minket – ez is fontos, mindenhol faggassuk ki az így kiemelt NPC-ket, tőlük kapunk hasznos tudnivalókat és mellékküldetéseket. Most Edward, Lord Godwin szolgája vár minket, aki nem tud semmit gazdájáról, de segít nekünk: értesíti fiát, hogy juttasson ki minket a városból – a srácot megtaláljuk a vártól nyugatra. Persze, addig van még itt dolgunk. A hálószobán át kijutva a kis teraszra megtaláljuk az újabb koldus-információt: a rózsakertben sétálgató lovag hirtelen meggazdagodásáról tudósít. Intézzük el a fickót – egy ütéstől ő is elfekszik, és a zsebében valóban kisebb vagyon lapul, 300 arany! A kert feletti mellvéden újabb koldustekercs. Ezúttal Worman mesterről mesél, aki a serifftől pénzt kapott, meg is látjuk, hol számolja az aranyakat a jóember – egész pontosan 1000 fontról van szó, jobb helye lesz nálunk, sőt két pénzes zacskót is találunk. Ha minden ört elfektettünk és kikutattunk, mehetünk a faluba. A kastélyból két úton juthatunk ki. Vagy az északkeleti falon, a repkényen lemászva, vagy a főkapun: ehhez be kell jutnunk a kapu keleti tornyába, és elvágni a felvonóhíd kötelét, ezt is jó megjegyezni, ahol ilyen szerkezet van, azt mindig leengedhetjük! (Egy kis tekerőkerék ikon jelenik meg a kurzor helyén.) A kárhogy is jutunk ki, először menjünk keletre, itt ugyanis egy csapat katona molesztál egy békés parasztot. Dobjunk közéjük egy erszényt, majd üssük le és kutassuk ki a legényeket. A polgártárs rémülten elszalad, de semmi gond, induljunk nyugatra, üssünk és gyűjtögessünk, a kis híd lábánál újabb erszényes trükk, és már ott is vagyunk a házaknál. Láthatjuk Edward fiát, és mellette balra az imént megmentett jóembert, először hozzá menjünk – ledob a földre egy négylevelű lóherét, ez igen hasznos jószág!

Ha valamelyik hősünk (!) elhalálozik, és van még legalább egy élő hős plusz egy lóhere nálunk, az elhunyt tekercsén megjelenik a növény ábrája, és erre klikkelve feltámad szerettünk, fele életerővel! Összesen tíz ilyen zöldség lehet nálunk, ezek számát a bal felső sarokban, a pénzünk alatt láthatjuk („Clovers").

Ezután mehetünk a körszakállas emberhez, aki elmondja, hogy régi barátunk, Stutely ellenállt a katonáknak, de elfogták, és most éppen készülnek felakasztani őt Nottinghamben. Ezt nem hagyhatjuk!

II. Stutely megmentése

Helyszín: Nottingham, napos délidőben
Pénz a pályán: 1500£ – 1100 erszényekben, 400 a karaktereknél

Megérkezésünk után szép elegánsan üssük le a két kapuőrt, először az alvót, majd gyors oldalcsapással a társát is. Ezután körülnézhetünk. Jobbra találunk egy tekercset, mely azt adja hírül, hogy Stutelyt és három társát a kivégzés előtt pellengérre állították a főtéren, ahogy azt láthatjuk is, a koldus pedig megmutatja a kis dobogó mellett ácsorgó csapatot is. (Ha az első küldetésben

leírt módon elkezdjük pénzelni a kéregetőt, előbb-utóbb a város közepén lévő fogadó tetején megjelenik egy tekercs, mely 500 aranyat rejt, az északkeleti részen pedig egy katonánál lóherét találunk.) Vegyük fel az üres erszényt, és sétáljunk be a városba.
A jobb oldali házak fala mellett várjuk meg, míg a balra strázsáló őr a feljárótól elindul vissza, azután tépjünk be a kis fa oldalépítmény mellé, vigyázva a feljáró túloldalán álló őrre. Amikor az őr ismét ideér, és hátat fordít nekünk, fussunk be a polgár háta mögötti ajtón. Újra várjuk meg az őr elhaladtát, majd egy gyors mozdulattal lépjünk ki, dobjuk a pellengér közelébe a zacskót, és vissza a házba. Ezután csak a szálakat kell elvarrni a már ismert módon. Ha minden csendes, gyorsan szabadítsuk ki a négy kollégát – hamarosan tele lesz a tér tekercsekkel, amelyek az új embereket mutatják be. Zavarjunk be mindenkit a legközelebbi ajtón, majd Stutely és az íjász koma megkötözheti az őröket, a nagy melák pedig behordhatja őket a házba.

Ha nyílt helyen hagyunk egy gúzsba kötött katonát, és a társa megtalálja, kiszabadíthatja, ám ha bespájzoltuk a testet egy házba, az ott is marad! (Ez zárt helyre vonatkozik, tehát azon helyekre nem, amelyek bár épületbelsők, de a játék „kivágja" az oldalukat!)

Akár mehetnénk is „haza", ám amint a piros tekercsen Stutely közli, fel kellene tölteni a készleteinket. Milyen igaz! Egy mentés után a feljáró melletti hármas csoporton kipróbálhatjuk kedvenc trükkömet. Nyittassuk ki Stutely komával a híd melletti ház ajtaját, majd menjünk be Robinnal. Ezután a melákkal hívjuk fel magunkra a figyelmet – akár az őrök elé sétálással, akár a kolléga első akciójával, egy éles füttyel – majd menjünk az ajtó elé. Amint a katonák ráugranak a fickóra, lépjünk ki Robinnal, és csapjuk le őket! A bőszme ember elég erős ahhoz, hogy kibírjon pár csapást, ráadásul az életerejét némi ürücomb elfogyasztásával pótolhatja. Ezt a trükköt igen jól alkalmazhatjuk szinte minden helyzetben! Menjünk fel a mellvédre, és tisztítsuk meg a terepet. Újabb alapvetés következik: a lépcsőn leérve találunk két jól öltözött polgárt. Üssük le és kötözzük meg őket! Ugyanis a gazdagok félnek hősünktől (joggal…), és amint meglátják, elrohannak az őrségért, ne engedjük! Ha minden tiszta, a bal oldali utcán sétáljunk fel, a két őrt letudva, az őrjárat mögött minden emberünket tereljük a templomba, üssük le és kutassuk át a páncélost (120 arany!) és az úrinőt, majd kötözés, és mehetnek a gyöntatófülkébe. A sekrestyében 100 arany vár ránk, a templomkertben pedig némi gyógynövény. Ezután fektessük el az őrjáratot, a melákos trükk jól bejön, körbe lehet rohangálni a főbejárat és az oldalajtó segítségével, jó móka. Jöhetnek a többiek, szép okosan, tereppucolás, gyűjtögetés. Amint csendes a város, mehetünk haza, ám én azt ajánlom, még egy kicsit maradjunk, ugyanis délen, a város falán kívül, ahonnan jöttünk, vár még ránk némi készpénz, rögtön balra, a pellengér előtt például az őrmester zsebében. Én egy gyors rohammal leütöttem mindenkit, az íjászok

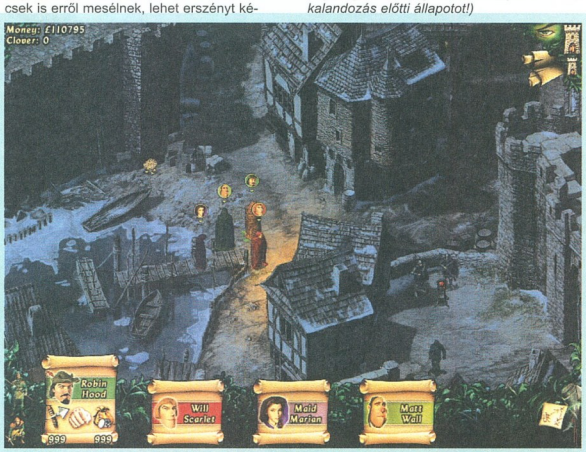
elég körülményesek, így van idő lecsapni őket. Lent, a félköríves parasztháznál kipróbálhatjuk Stutely hálóvetését. Ismét alapvetés, hogy a koma nemcsak eldobni, de visszavenni is képes a hálót, ha pár erős emberrel odaállunk, a feltápászkodó őröket lenyomhatjuk. A lényeg: keletre, a kis patakon túl, egy ház udvarán vár ránk 500 aranytallér! Ezután már tényleg nincs más dolgunk, mint eltűnni, bármelyik pörgő Sherwood táblához kell terelni összes emberünket, és lehet hátradőlni.

Közjáték – Sherwood

Búvóhelyünkön vagyunk, ahol minden szükséges felszerelést előállíthatunk. A tekercsek is erről mesélnek, lehet erszényt készíteni, hálót szőni, húst sütni, almát és gyógynövényt gyűjteni, nyílvesszőt kovácsolni. A középen lévő lakomaasztal mellett sérült embereink pótolhatják az elvesztett vért, a patak partján lehet gyakorolni a célba lövést, és Stutely kuzinjával, Roberttel a bajvívást. Maga a folyamat nagyon egyszerű: a megfelelő helyre tereljük a kiválasztott embert, aki azonnal elkezdi a munkát. Ám jó tudni, hogy mindennek eredménye csak a következő látogatásunkkor materializálódik, azaz hiába is hagynánk fél napig magára a játékot, hogy megtermeljük a hiányzó dolgokat, semmi nem történik! Ha egy akcióból visszatérünk, a nagy fa alatti lapos kövön vár ránk egy jelentés, melyből megtudhatjuk, mit és mennyit gyártottak-gyűjtöttek embereink, és hányan fejlesztették kardvívó- és íjásztudományukat. (Érdemes egy melákot beállítani bajt vívni, és egy-két íjászt célba lőni, jól jöhetnek később!)

A képernyő jobb felső sarkában vilog egy kis ábra, ha erre kattintunk, megjelenik a környék térképe, itt választhatjuk ki következő akciónkat, mely vagy egy erdei pénzbehajtó akció, vagy egy városbéli kaland. Most csak egy lehetőség van – a parasztoktól ellopott arany visszaszerzése a seriff embereitől. Kattintsunk rá, és máris megjelenik fent középen egy kijelzősor, mely szerint maximum 5 embert vihetünk magunkkal (kevesebbet is lehet), és egyikük nem lehet más, mint Robin. Mivel most pont ennyien vagyunk, válasszuk ki embereinket, és tereljük őket keletre, a patakon átívelő fatörzshídon túlra. Jobb oldalt megjelenik egy kék pipa, rákattintva indul a móka.

(Két tipp: ha nincs kijelölve senki, klikkeljünk az alul, középen lévő sokemberes ikonra, és megjelenik minden emberünk, elöl hőseinkkel, így könnyebben kiválaszthatjuk a megfelelő embert. Amint elindulunk, a játék elmenti az állást egy külön „Sherwood" nevű fájlba, így ha valamit elrontunk, ennek segítségével mindig visszatölthetjük a kalandozás előtti állapotot!)



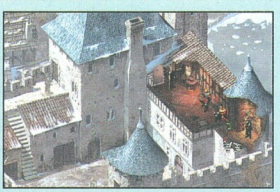
Erdei akció – Debut (Robin Hood színre lép) Pénz a pályán: 2035£ – 2000 erszényekben, 35 a karaktereknél

Stutely és emberei alaposan kipreparálták az erdőt, mindenféle jópofa csapda várja gyanútlan áldozatait. Az erdei úton áthaladó szekeret egy hatalmas farönk stuccolja oldalba, így csak össze kell szedni a lét. Embereink levélálca alatt fekszenek, így biztonságban vannak. Többféle csapda van. Az első a sablonos, ágakkal-levelekkel fedett verem, elég a túloldalán megriszálni magunkat, a ránk rontó őrt elnyeli a mélység. (Vigyázzunk, ha őrmester pottyan be, odaveszik a zsebében lévő arany is!) Északnyugatra van egy kis meglazított szikla-halom, egy erős emberünk izmos rúgással leomlaszthatja. A többit Robinnak kell aktiválnia, a felettük elhelyezett céltáblába lőve. Egyikük levelekkel fedett háló, mely a nyíl hatására felrántja a rajta állókat a levegőbe, ezt rögtön ki is próbálhatjuk. Később majd nekünk kell odacsalni az áldozatot, ennek legjobb módja, hogy a Desperadosban megismert gyorsakcióba mentjük Robin lövését, majd egy emberünkkel a csapdára csalogatjuk a katonákat, és elindítjuk az akciót. Ha az általam javallt kettes számú billentyűkiosztást használjuk, akkor a rögzítés módja a következő: Robin kijelölése, ENTER, 1.-es akció, klikk a céltáblán, ENTER. Ezzel kész is a dolog, elindítani a SPACE lenyomásával tudjuk, törölni pedig a BACKSPACE segítségével. Persze ezt nem

ért begyakorolni, mivel sajnos elég sok idő, míg hősünk felajzza íját, ezt bele kell kalkulálni az egész mókába. Nem mondom, hogy egyszerű…
Van még két csapda, amit végszükség esetén alkalmazhatunk. Ez rejtett íjászokat és bunkós embereket fed fel, akik nekiesnek minden ellenségnek, utóbbiak még az ájultaknak is, és ha sikeresen kifektették áldozatukat, felhúzzák a nyúlcipőt. Ez egy elég randa vérengzés, tényleg akkor vegyük elő, ha nincs más lehetőség! (Minden emberünknél furkósbot van, így itt amúgy valóban vértelen munkát végezhetünk!)
A lényeg, hogy pucoljuk meg az erdőt, és vegyük fel a szekérroncs előtti piros szalagos tekercset, hogy materializálódjanak az erszények, majd azokat zsebre vágva megjelenik az ismerős kék pipa, ráklikkelve bármikor befejezhetjük a pályát.

Közjáték – Sherwood

Ha sikeresen befejeztük az előző akciót, kapunk pár embert, így már nekiállhatunk a termelésnek. Javaslom a gyógynövényt és az erszénygyártást, a többi ízlés szerint. Vegyük elő a térképet – következő akciónk helye ismét az erdő lesz. Mint látható, öt embert vihetünk, melyben kell lennie egy leütő és egy kizsebelő figurának – ez most csak Robin pajtás lehet…



Erdei akció – The Apprentice (A gyakornok)
Pénz a pályán: 3000Ł – 0 erszényekben, 3000 a karaktereknél

Egy kezdő adószedő nem kevésbé gyakorlott katonák őrizetében – könnyű zsákmánynak tűnik. Amint elrohant a fickó, menjünk kicsit előre Robinnal, hamarosan elözönlik az erdőt a katonák, lehet akciózni. Mindenesetre egy, a kereszteződésbe hajított erszény jó kezdésnek tűnik… A cél: leütni a szegény gyakornokot, és kipakolni a zsebeit. Sok sikert!

Közjáték – Sherwood

Pótoljuk készleteinket, tápoljunk, és nézzük meg a térképet. Három lehetőségünk van.

Egy erdei akció, ez elég kemény, páncélos vitézekkel, aki akarja, kipróbálhatja, de nem lényeges, később is lesz rá lehetőség. A másik kettő Robin bajba jutott unokaöccsének kiszabadítása, illetve szívszerelmünk, a szép Marian meglátogatása Nottinghamben. Én az előbbit javallom, mivel az öcsike hasznos tagja lesz csapatunknak. Ha ezt választjuk, négy embert vihetünk magunkkal, egyikük Robin, másik egy „lakatos", ez most csak Stutely lehet, a másik kettő opcionális.

III. The Scarlet Night (Skarlát éjszaka)
Helyszín: Leicester, egy csendes éjjelen
Pénz a pályán: 2120Ł – 2000 erszényekben, 120 a karaktereknél

Will Scarlet a leicesteri vár tömlöcében vár sorára. Éjszaka van, ez hálás, az örök látótávolsága csökken. Várjuk meg, míg az őrjárat elmegy előttünk, ezután gyorsan fektessük el a két őrt, és vigyük őket a kiindulási pontra, megkötözni. Amint a kis csapat visszaér, az őrmester azonnal szétküldi embereit a hiányzó fickók megkeresésére, ne izguljunk, ha a startpozícióban vagyunk, nem találnak meg, és megnyugszanak a kedélyek. Amint összeállnak, és elindulnak vissza, jöhet a Commandos-edzetteknek ismerős akció – sétáljunk Robinnal a csapat után, és mindig a hátsó embert üssük le, míg el nem fognak. Siessünk, hogy az őrmester még a kanyar előtt elfeküdjön, hiszen ott is van egy brigád! Ha sikerült, kötözzük meg mindet, majd jöhet a következő őrjárat kifigyelése. Nyugodt tempóban közben az áldozatainkat el lehet kezdeni behordani a szélmalomba, mely előtt egy izgatott srác áll – klikkeljünk rajta főhősünkkel.

Egy jólelkű koldus sorsáért aggódik, akit aljas katonák zaklatnak. Találunk egy piros szalagos tekercset is, mely azt sugallja, hogy valahol itt bejuthatunk az erődbe – ha lenyomjuk a jobb SHIFT-et, láthatjuk is, hogy a várárok kövein ugrálhatunk majd át. Javaslom, hogy először szépen eliminájuk az őrjáratot, ezután irány észak, ahol balra egy vízimalom, jobbra egy ház áll, két árnyalakkal. Egyik egy őrmester, a másik egy szépasszony, fektessük le mindegyiket (nem úgy…), kötözés, spájz. Ezután jöhet a híd lábánál álló őr, majd egy erszénnyel a koldust zaklató brigantik. Vigyázat! A vízimalom tulajai jómódú emberek, ha berongyolunk a házba, kirohannak, és összecsődítik a környéket! A koldus hálás, de nem hülye: bár megmentettük, azért elvárja az alamizsnát. Fizessünk, és megjelenik a „hálatekercs" az őrmesteres ház udvarán, melyből megtudjuk, hogy Vilit a nyugati toronyban őrzik (és hogy a letartóztatója jelenleg a gyengélkedőn van…). Ha minden csendes, kerüljük meg a várat, északnyugaton találunk egy lóherét és egy zokogó asszonyt, aki a stégnél az urát várja – könyörögve kér, hogy ha Derbyben járunk, keressük meg a jóembert, mert biztos baja esett. Oké, megígérjük! Nincs más hátra, mehetünk a várba. Embereinket tereljük a főkapuhoz, Robinnal pedig a fent leírt ugrabugra és repkénymászás, aztán egy balcsapott, és irány nyugat, a kaputorony, az alvó őrt letudva engedjük le a felvonóhidat. Most izgalmas akció jön. Amikor az őrjárat elindul a templom felé, társainkat szólítsuk magunkhoz, miközben elfeketejük a balra strázsáló íjászt. Kötözés, raktározás. Megfigyelhetjük, hogy amint a lépcső melletti épülethez ér a csapat, majd továbbmegy, az őr elnéz a templom felé. Ez az a pillanat, amikor nekünk le kell csapnunk rá, majd a testét villámgyorsan bevinni az általa őrzött épületbe. Elég szoros az idő, de nem lehet gond. Ezután mindenkit tereljünk be ide, kötözésre. Figyelem! A hátsó szobában egy kis különítmény van, csak az menjen be, aki az őrmester 20 aranyára pályázik… Ezután mehetünk a toronyba, ahol Stutely kinyitja a csapójátót, és Robinnal lemehetünk Vilmos úrfihoz, aki már nagyon be van sózva. Mint elmondja, van egy titkos kijárat a várból, mely a templom melől vezet délkeletre, a falu szélén álló házhoz. Akár mehetnénk is, de kár lenne itt hagyni azt a 2000 aranyat, amit az északi toronyban őriznek! Ehhez előbb az udvart, majd a templomtól balra lévő nagy épület ebédlőjét kell megtisztítanunk, aztán határozott léptekkel vágtassunk fel a létrán, és húzzunk be a páncélos vitéznek, a többi megy magától… A lépcsőtől nem messze találunk pár követ, így kipróbálhatjuk Vili csúzlitudományát a két keletre posztoló őrön – nem túl egyszerű, mivel látótávolságon belülre kell mennünk. Aki további akciókra vágyik, meglátogathatja a déli tornyot is a felvonóhídon át, itt pár szegény katonát és két tegez nyílvesszőt lelünk. Ha minden baba, sétáljunk ki a titkos átjárón, Will odakint északkeletre még begyűjthet némi kavicsot, aztán irány a sherwoodi erdő.

Közjáték – Sherwood

Új szereplőnk tiszteletére újabb munkahelyet avatunk – immáron a patakparton bányászhatunk Will csúzlijába lőszert. Tápoljunk, rendezkedjünk, aztán jöhet a térkép. Nincs más hátra, irány Nottingham, hogy találkozzunk Marianel. Öten mehetünk, természetesen Robin az egyik, és kell egy kötöző, valamint egy cipelő ember. Will a csúzlijával szintén hasznos lehet...

IV. Confessions of an Outlaw (Egy törvényen kívüli gyónásai)
Helyszín: Nottingham, egy csillagfényes éjszaka
Pénz a pályán: 4275Ł – 3900 erszényekben, 375 a karaktereknél

A város alá érve rögtön megpillantunk egy szomorú nénit, aki fiát siratja. A legény szembeszegült a seriff embereivel, és odaveszett. Testét közszemlére tették, szegény anyja még el se temetheti tisztességesen. Ezt nem hagyhatjuk annyiban... Nekiállhatunk megpucolni a terepet, jön az őrjáratos móka, jópofa akció, mivel a kis romos kerítésű házból kilépve mind oda-, mind visszafele leütnetünk, és a házba cipelhetünk egy katonát. Ezután már csak a pellengér előtti teret kell kisöpörni, és Robin megtekerheti a dobogón a kereket. A test kiszabadul, erős emberünk a vállára kaphatja, és mehetünk az anyához, akitől hálából lóherét kapunk – sajnos azt, hogy hol van kedvesünk, nem tudja. Menjünk vissza a nagytoronyhoz, csaljuk ki és üssük le a páncélost, odabent 500 arany vár ránk. Mehetünk a városkapuhoz, a tereprendezés után a koldus tekercse balra, a feljáró melletti ház előtt jelenik meg. Odabent a számszeríjast és az őrmestert könnyen lekaphatjuk, majd a tekercs előtti népséget is, és elrejthetjük a testeiket. Ezután megvárva az őrjáratot jöhet az erszény, hatalmas show a tucatnyi katona marakodása, csak győzzük elhordani őket. Az írás azt mondja, hogy ez Marian háza, de persze a leányzó nincs itthon. A feljáró melletti koldus tekercse a bal oldali út tetején tűnik fel, ha még egy fordulóra befizetünk a hajléktalannál, kapunk egy lóherét a közeli tetőre. Mielőtt olvasni mennénk, intézzük el az itteni őröket is, délkeletre, a városfal melletti házak közötti udvaron 100 arany vár ránk. Ezután jöhet az őrmester, a páncélos vitéz és a tekercs, melyből megtudjuk, hogy Lady Marian épp a seriffel vacsorázik. Esélyünk nincs rá, hogy odakeverjünk, úgyhogy inkább itt rendezkedjünk, a templomajtó melletti koldusnak felesleges fizetni, nem is ismeri szívünk választottját. Az erkély alatti „artistákat" behálózhatjuk, és mehetünk tovább, a sárga gatyás katonáknál már találunk pénzt is. A város északkeleti sarkában, egy kis udvaron, ahová a várfal tornyából juthatunk le, találunk egy újabb kéregetőt (nem lehet nagy forgalma), akinek tekercséből megtudjuk, hogy Marian minden este meggyón. Irány tehát Isten háza, ahol mély elnézéssel kiütjük a kövér papot (aki nem más, mint Tuck barát), megkötözzük, elvisszük a sekrestyébe, majd Robinnal beülünk a gyóntatófülkébe. Fanfárok, egymásra találás, öröm. Marian azt javasolja, hogy beszéljünk János herceggel, hátha segít. Remek! Most megint előttünk a választás: eltűnhetünk a fenékvízen, vagy elindulunk kincsvadászatra. A templomkertben találunk némi aranyat, aztán a kastélyban, a tömlöc előtt, a lépcső aljában és a keleti kaputoronyban, no meg a tisztesnél. Sajnos a belső terembe nem tudunk bejutni, pedig biztos van ott is lé, így hát, ha minden elérhető embert elfektettünk és átkutattunk, mehetünk haza.

Közjáték – Sherwood + Erdei akció – Rookies (Zöldfülűek)

Töltekezés után irány a térkép, erdei akció következik, ahol 6500 aranyat kell összeszednünk zöldfülű katonáktól. Nem lehet probléma!

Közjáték – Sherwood
Most három választásunk is van, két erdei akció – a szokásos adószedő és egy konvoj, ahol először találkozunk a kereszteslovagokkal. Elég erős ellenfelek, ráadásul nagyobb a látóterük, de mindig találunk náluk pénzt, így a 7000 arany mellett további 120 lapul a zsebekben. A harmadik akció a lényeg, irány Derby, hogy Marian segítségével beszéljünk János herceggel. Robint és még három embert vihetünk magunkkal, én ilyenkor a Stutely, Will Scarlat, nagy melák tríónak szoktam bizalmat szavazni.

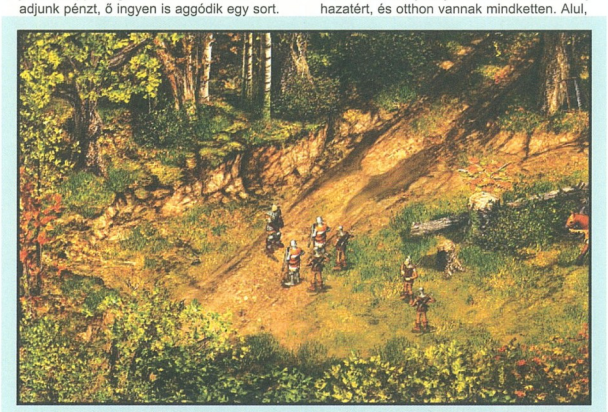
V. The Prince and the Outlaw (A herceg és a törvényen kívüli)
Helyszín: Derby, egy ködös délelőtt
Pénz a pályán: 2500Ł – 2500 erszényekben, 0 a karaktereknél

Mint látható, ezen a pályán nem fogunk pénzt találni ellenségeinknél, ez lerövidíti a történetet. Új hősünk van, Marian. Az indulás egyszerű, némi erszény, pár gyors ökölcsapás. A koldus tekercsét felvéve láthatóvá válik a vár belseje, lesz dolgunk bőven. Jobbra elsétálva a fal mellett találunk egy leütendő párt és némi gyógynövényt, szedjük össze Marianel, aztán irány az építés alatt álló bástya. Felérve induljunk balra, és szépen fektessük le és kötözzük meg az őröket. Először a belső vár kapujában strázsáló két őrt kell a lépcsőhöz csalni és leütni, majd irány a legközelebbi kunyhó. Ennek ajtajából kilépve mindig leütheted és visszacipelheted egy katonát az őrjáratból, míg el nem fogynak. Ha csendes az udvar, szedjük fel a gyógyfüvet, majd kapcsoljuk be a lépcső alján ülő vitéz látómezejét (klikk a jobb felső sarokban lévő szemen, majd a fickón), és azt elkerülve Marianel akciózzunk a síró nénin. Szegénynek beteg a fia, így barátnőnk 2. akciójával gyógyítsuk meg a srácot, hálából kapunk egy lóherét. Menjünk vissza hátulról a mellvédre, és sétáljunk körbe, be a hátsó udvarba. Ha mindenkit eltakarítottunk, induljunk az őrjárat után, a lépcsőt elhagyva elkezdhetjük leütni őket – ha tempósan csináljuk, egyetlen kör alatt mindenki elfekszik, lehet kötözni, és bevinni mindet a lépcső alá. A kardját pucoló vitéz rágósabb falat, de 1000 aranyat őriz, úgyhogy el kell fektetni. A kisebb íjászbrigádot letudva célunk a mellvéden végigmasírozva a legtávolabbi, nyugati torony, szép nyugodtan. Amint odaérünk, megláthatjuk, hogy egy tömlöcben egy rabot csépelnek – ő az a fickó, akit a felesége Leicesterben vár. Nem könnyű eset, hiszen nagyon kicsi a hely, ha meg a torony bejárata elé csaljuk őket, az udvari katonák vehetnek észre minket. Legjobb előbb a torony tetejét megpucolni, ez se könnyű, Stutely hálójára, Will csúzlijára, a melákos cselre és Robin ökölcsapásaira mind szükségünk lesz – sűrű akció! Ha kész, és felvettük az 1000 aranyat is a délnyugati sarokból, csaljuk a börtönőröket a tetőre, és intézzük el mind, a hálás rab megígéri, hogy ha legközelebb Leicesterben járunk, valahogy segít nekünk. A legmagasabb torony tetején még találunk 500 aranyat, ezután küldjük Robint és Mariant a királyi étkező galériájára, ahol kihallgatják János herceget. Az aljas féreg nem hajlandó kifizetni bátyja, Richárd király százezres váltságdíját, inkább megtartja a trónt – a koronázási

ékszerek első darabja, a királyi jogar már a nagy ebédlőben van, amit persze nem hagyhatunk itt... Ha megvan a cucc, nincs is más dolgunk, mint kirombolni a sherwoodi útjelzőhöz.

Közjáték – Sherwood + Erdei akció – Pillaging (Fosztogatás)
Pénz a pályán: 215Ł – 100 erszényben, 115 a karaktereknél

Ha mindent elrendeztünk a tisztáson, Robin és három társa elindulhat a kalandra. A seriff emberei egy falut készültek kirabolni, de váratlan ellenállásba ütköztek – egy valóságos óriás leterítette a fél bagázst. A hátunk mögött két öreg azon siránkozik, hogy a nyugati utat elállták a rosszfiúk, és nem tudnak elinalni – egy erszény segíthet, hogy a kompániát a balszélen leterítsük, ezután akciózzunk ismét az öregeken, hogy örüljenek. Csak köszönetet kapunk érte, de sebaj. Balra, lent a fák között találunk egy újabb aggódó emberpárt, ők kisfiukat, Petert nem találják. A kölyköt elég nehéz meglátni, az útkereszteződés fölött, a farakás mögött találjuk, ehhez persze eliminálni kell a kisebb sereget odafönt, én Stutely hálóvetését alkalmaztam. A megmentett falusi lóherét ajándékoz, és elsírja, hogy az óriás nem más, mint Little John, aki egy lovaggal akart megküzdeni. Menjünk tempósan a kölyökhöz, majd sebtében vissza a szüleihez, akció és lóheregyűjtés. Ezután pár erszénnyel megpucolhatjuk a kis rétet, majd mehetünk jobbra koppanóig, és fel. A koldusnak ne adjunk pénzt, ő ingyen is aggódik egy sort.



A tisztásról óvatosan csaljuk el és iktassuk ki az őröket, és learathatunk egy újabb lóherét. Vigyázzunk a lovas vitézre, nem tudjuk ledönteni, nyíl se fogja, úgyhogy ne bosszantsuk fel... Ha a gyalogkatonák elfogytak, Robinnal menjünk a térdeplő fogolyhoz, és próbáljuk meg kiszabadítani, mire előrongyol a házból a lovag. Sasszézzunk be a fák közé, nehogy felkeltsük a lovas figyelmét, aztán adj a vitéznek. Ezután mehetünk újra John barátunkhoz, és immár valóban szabadon engedhetjük. Most már csak egy dolgunk van: begyűjteni a háztetőről új hősünk dugipénzét. Little John bakot tart, ami elég trükkös: válasszuk ki a 3. akciót, az OK jelre vált kurzort vigyük a házfalhoz, majd klikk Robinon, ezután a nagyemberen – a kurzor most egy felfelé mutató nyilat ábrázol, így felmászhatunk a széles vállakra, majd a tetőre. Ha megvan a pénz, mehetünk haza.

Közjáték – Sherwood
Rendezkedjünk, tápoljunk. A térképen egyetlen akciót találunk – Ranulph visszatért leicesteri kastélyába, így meg kell látogatnunk, hogy elmondjuk neki János herceg árulását. Marianel ott találkozunk, így Robint és még 3 embert vihetünk az útra, kell egy cipelő ember (Little Johnt ajánlom) és egy kötöző, például Stutely.

VI. The Evening Visitor (Az esti látogató)
Helyszín: Leicester, egy kellemes késő délután
Pénz a pályán: 2160Ł – 1500 erszényekben, 660 a karaktereknél

Ez egy kellemes kis pálya. Találkoznunk kell Ranulph-fal, de hogy jó szándékunkat bizonyítsuk, egyetlen katonát sem szabad megölni. (Ez hasonlít a Desperados egyik küldetésére.) Az öreg a vár nyugati szárnyában lévő hálószobában vár ránk, hosszú az út odáig... A stégen találunk egy tekercset az urát váró asszony helyett – ezek szerint a férj hazatért, és otthon vannak mindketten. Alul, felső szintjén találunk 500 aranyat (meg párat a zsebekben). Ha tiszta a terep, Robinnal és Marianel sétáljunk fel a templom bal oldalán lévő falépcsőn, át a nagy ebédlőn, és be az ez alatti, erre merőleges épület ajtaján. Ranulph meghallgatja hőseinket, és hajlandó segíteni, de ez egyedül nem megy – Godwin bácsi pont jó lenne, de ki látta őt? Nos, az öreg szerint keresztapa a saját kastélyának foglya, miután az aljas Guy of Guisbourne megkapta a birtokot ajándékba. És még valamit megtudunk: a seriff emberei valamit nagyon őriznek a délnyugati toronyban...
Menjünk a megjelölt helyre, az L alakú épületbe. Találunk 1000 aranyat, de nem az a lényeg, hanem ami a torony felső helyiségében van, egy morc martalóc őrizetében: a Doomsday (eredeti nevén Domesday) Book, melyet Hódító Vilmos adott ki 1086-ban, és tartalmazza Anglia minden földbirtokának leírását, ura nevét és éves jövedelmét. Ha ezt elvisszük, János herceg nehezen fogja begyűjteni az adót. Naná, hogy elvisszük! Nincs más hátra, mehetünk az erdőbe, akár a főkapun át is.

Közjáték – Sherwood
Most négy lehetőségünk van. Három erdei akció: két pénzszállítmány eltulajdonítása egy-egy konvojból, és egy gazdag kereskedőtől némi pénzadomány lejmolása, utóbbihoz kell egy leütő és egy pénzgyűjtő ember. Mivel ezekhez már sok hozzáfűzni valóm nincs, aki akarja, essen neki, én most a negyedik feladat leírását közlöm, ez a fő akció, Lord Godwin kiszabadítása. Vinnünk kell Robint és egy kulcsfigurát, aki most Stutely, a többi opcionális – én Little Johnt, Willt és egy melákot választottam, mert sok testet kell majd cipelnünk...

VII. The Godfather in Prison (A keresztapa börtönben)
Helyszín: Lincoln, egy baljós éjjelen
Pénz a pályán: 5450Ł – 5000 erszényekben, 450 a karaktereknél

Ez volt az oktatópályánk, úgyhogy ismerősnek kell lennie. A kis L alakú paraszthaz előtti katonákat elfektetve a zaklatott pór egy lóherét ajándékoz nekünk – maximum tíz lehet nálunk, ha ennyi már megvan, nem tudjuk felszedni. A balra ücsörgő koldusnak adjunk pénzt, megmutatja, hol tartják fogva keresztapánkat – a vár nyugati sarkában. Ugyanott tudunk bejutni, ahol kijöttünk az első alkalommal, vagyis a jobbszélen, keletre, a repkényen felmászva. Ehhez persze el kell fektetni az őrjáratot és a strázsákat, de ez nem lehet probléma. Másszunk fel Robinnal, üssük le az őrt, és induljunk el csapkodva balra, nyugatnak, miközben Stutely kötözi mögöttünk az ájultakat, hiszen ő is fel tud kapaszkodni a kúszónövényen. Ha eljutottunk a főkapuig, engedjük le. Itt kissé anyáztam, mivel nem egyértelmű a bejutás, de amint láthatóvá válik a bástya belseje, kattintsuk a kerékre, és Robin megtalálja az ajtót. Most türelemjáték következik. Üssünk le és kötözzünk meg mindenkit, és vigyük őket a kunyhókba! A délkeleti torony minden ajtaja zárva, de felkelthetjük az őr figyelmét, és lecsalhat-

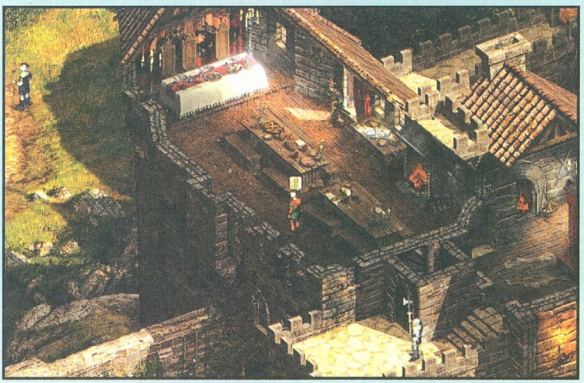
juk, ez azoknak lehet fontos, akik hajtanak a vérontás nélküli végigjátszásra, majd megmondom, miért. A lényeg, hogy mindenkit zsuppoljunk be a házakba.
Míg embereink cipekednek, Robinnal másszunk fel abba a kis szobába, ahol az oktatópályán egy erszényt találtunk, a belső udvarra vezető kapu melletti ház tetejéről, a repkényen felmászva, jobbra – most teli a buksza 2500 arannyal. Innen elindulva Will és Stutely segítségével pucoljuk meg az északi tornyot, majd a lépcsőn lesétálva a nyugati bejáratot is, hogy cipelőink be tudjanak jutni. Ezután jöhet a toronyszobából hátulról átsétálva az ebédlő és az innen nyíló háló, ahol egy kardját pucoló lovagot és újabb 2500 aranyat találunk. A vértelen játékosok most kissé dolgozni fognak – hordjunk be mindenkit az ebédlőbe! Ha ez megvan, gyűjtsük ide embereinket, majd Robinnal sétáljunk ki a hálószobán keresztül a mellvédre.
Guy of Guisbourne észreveszi hősünket, és egy titkos átjárón megpattan, miközben embere az őröket riadóztatja. Ha nem hagytunk szanaszét senkit, akkor nem lesz sok utánpótlás, én azt javaslom, hogy most ismét menjünk egy kört, és pucoljuk meg a terepet, eltakarítva mindenkit az útból. Ha minden oké, mehetünk a tömlöchöz, az ajtaját Stutely kinyitja, majd Robin mehet az öreghez, ölelésre. Keresztapa megsérült, de jól van, és azt kéri, hogy minden ellent söpörjünk ki kastélyából. Segítséget is ad, mindenfelé tekercsek jelennek meg, ezek felvételével a mögöttük lévő ajtón kisorjáznak a Lord bezárt katonái. Ám – ezért mondtam, hogy mindenkit dugjunk el – ha ellenségre bukkannak, megölik, akár magánál van, akár ájult, és mindez a mi statisztikánkat rontja! Én egyetlen tekercset használtam fel, az ebédlő melletti toronyszobában lévőt, hiszen odafent van egy őr, és nem tudunk egyébként feljutni. Ha kirohannak Godwin zöldruhás emberei, romboljunk fel Little Johnnal a tetőre, üssük le az őrt, kapjuk a vállunkra, és vigyük az ebédlőbe, kötözésre, itt nem találnak rá! Ha minden ellenség harcképtelen, ki se kell mennünk a várból, miénk a győzelem.

Közjáték – Sherwood + Erdei akciók – The Tax Collector, The Wealthy Tradesman
Egymás után két erdei akció következik, mindegyikhez kell egy leütő és egy kizsebelő figura. Mindkét kaland közös jellemzője, hogy csak a célszemélynél találunk pénzt, előbbi akcióban 4500, utóbbiban 4000 aranyat, másnál nem, így egyszerűbb az életünk. A cikis rész persze a lovas lovag, de ez teszi szeppé a feladatot. Ha mindkét zsákmány a miénk, némi tápolás és rendezkedés után jöhet az igazi megmérettetés: Tuck barát kiszabadítása, Robinnal és még három társával.

VIII. The Lock-up and the Friar (A ketrecbe zárt barát)
Helyszín: Derby, egy sötét éjjelen
Pénz a pályán: 5600Ł – 3500 erszényekben, 2100 a karaktereknél

A kisebb őrcsapat eliminálása után értékes információkat gyűjthetünk be a munkásoktól. Az egyik megmutatja, hol tartják fogva a kövér papot, a másik pedig az udvaron flangáló rengeteg katonát. Gondolom, nem kell részleteznem a teendőt: bemászás a létrákon, balra, őrök lefektet, aztán az őrjárat. Most elég érdekes a mozgásuk, sokáig állnak, így én inkább Stutely hálóira bíztam az elintézést. Parázs kis akciók következnek, de nagyon finom.
A kunyhó mögött, ahol a beteg fiút gyógyítottuk, most idős szülei éheznek. Birkacombos ember kell nekik, ez majd Tuck barát lesz, türelem. A koldus valami megbeszélésről tájékoztat, és a megduplázott őrségről, szép a pite. Én elindultam a mellvéden, és jobbra megpucoltam a terepet, majd kiszabadítottam az éhező szentéletűt az északkeleti bástya tetejéről, ezután Little Johnra bíztam az udvart. Először a vadállat Scathlockot ütöttem le (1500 arany van nála!), majd a lépcső alatti ajtót vigyázó őrt, aztán a bóbiskolót, és máris lehetett cipelni és kötözni. Szedjük fel a baráttal a darázsfészket és a sört, majd jöhetnek az íjászok, egy jó helyre dobott erszény sok gondot megold…

Ha nagyjából üres az udvar, Robinnal lőjük meg a felvonóhíd feletti céltáblát, az átjáró lecsapódik, és mehetünk az ebédlőbe, ahol Tuck barát megvacsorázik és felgyógyul (3. akció). A terem bal hátsó sarkában találunk egy erszényt 1500 arannyal, elég nehéz észrevenni, kapcsoljuk be a körvonalak megjelenítését (alapban: CAPS LOCK), és a minitérképen azonosítsuk be a sárga kereszteket! A tetőn egy gazdag vitéz és további 500 font vár ránk, aztán mehetünk a nyugati részre, az erődhöz, természetesen körbe kell gyalogolni, közben elfektetve a fiúkat, és akár leengedhetjük a felvonóhidat is. Irány az északnyugati bástya, majd tovább a nyugati toronyhoz. A tetején egy jó-, majd miután képen töröltük, büszképű lovag őriz valamit – nem mást, mint a Koronázási Kanalat, melyből a ceremónián a canterburyi érsek csorgatja az új király fejére a megszentelt olajat. Jobb helye lesz nálunk! Most mehetünk a király színe elé, ugyanoda, ahonnan kihallgattuk Marianel a beszélgetést. A hazai helyzet egyre fokozódik, az aljas János herceg háborút hirdet a lázadó urak ellen. A kis közjáték után akár mehetnénk is haza, de ne hagyjuk ott az ajtó – és Robin orra – előtti 1000 aranyat! (Megint csak körvonalak és sárga kereszt!) Utolsó mozzanatként még odaküldhetjük Tuck



barátot az éhezőkhöz, klikk rajtuk (nem a 3. akció, az csak saját magunkon használható!), és kapunk egy lóherét. Ezután tényleg mehetünk haza.

Közjáték – Sherwood + Erdei akció – The Convoy (A konvoj)
Pénz a pályán: 7635Ł – 7500 erszényben, 135 a karaktereknél

A legfontosabb újdonság, hogy Tuck barát színre lépésével két munkahellyel bővült kis gazdaságunk. Egyrészt be lehet szerezni számára a falvakból sört, másrészt lehet gyűjteni méhkasokat is. És persze süssük a húst is tonnaszám, szükség lesz rá… Egyetlen akciót választhatunk, elég kemény, mivel most már mindig bejátszanak majd a lovas vitézek, ami nem egyszerűsíti a dolgunkat…

Közjáték – Sherwood + Erdei akciók – A Carriage, The Tax Collector (Szállítmány, Az adószedő)
Újra erdei akciók jönnek. Két választásunk van, én az utóbbit ajánlom, ez valamivel könnyebb, hasonlít Little John kiszabadítására. Ha jól csináljuk, a lovas mögül szépen kioperálhatjuk az embereket – a pályán csak az adószedőnél van pénz (4500Ł), így ennyivel is egyszerűbb a meló…

Ezután viszont tessék felkötni az alsóneműt, mert az eddigi legkeményebb feladat következik – a jól ismert csapda, azaz az íjászverseny az ezüstnyílért. Csak Robint vihetjük a kalandra – érdemes előtte egy kicsit iskolázni a vívómesterünkkel, hogy begyakoroljuk a fogásokat!

IX. The Silver Arrow (Az ezüst nyíl)
Helyszín: Notthingham, egy langyos délelőtt
Pénz a pályán: 10000Ł – 8500 erszényekben, 1500 a karaktereknél

A verseny a vár belső udvarán zajlik. Az első feladat egyszerű: egy nyílvesszőt kell beleküldeni a céltáblába, tehát 1. akció, cél bármelyik állványra, tűz. A seriff boldogan ismeri fel hősünket, és párbajra hívja ki. Szép ügyesen tessék megvívni vele, kb. 100 életpont elvesztése után megfutamodik, és ránk küldi az embereit. Mint akit kergetnek (mert kergetnek…), rohanjunk balra, fel az északnyugati toronyhoz, itt vár ránk Marian és egy kis románc. Ha van a lánynál gyógyfű, kenegessük be Robin sebét. Most már „csak" ki kell jutnunk a városból… Marian megjegyzi, hogy a versenytársunk érdeklődve figyelte a párbajt, és nem a seriffnek drukkolt. Az ifjú íjász a várfal alatt vár minket, jó ötlet, itt leugorhatunk, a kapuban úgyis túlerő. Mariant küldjük be valamelyik toronyba, nem tud velünk jönni. Másszunk le a kollégához, ő Much, a molnár fia. Elmondja, hogy két kuzinja van a városban, szívesen csatlakoznak hozzánk. Az első egy vasvillás, lent délen, a másik egy melák, keletre. Én utóbbit javaslom először, többet tud segíteni. Azt a taktikát választottam, hogy jó ütemben átmentem a feljáró előtt, majd az őrjárat és a térőrség mögött jobbra (keletre), majd ezen az úton izomból berohantam a temetőkertbe a sekrestyén át. Lesz egy kis idegeskedés, várjuk meg, míg elcsitul a tömeg. Ezután berohantam a középen lévő fogadóba, majd a hátsó ajtaján át a mögötte lévő házba, így kicselezve a felbukkanásomra felboluló kb. ötven katonát. Majd elmentem ebédelni (mármint a valóságban :)), és mire visszaértem, mindenki megnyugodott – ez nem a türelmetlenek játéka. Ezután vissza a kocsmába, az őrjárat elhaladta után egy pénzes erszénnyel az erkély alatti kis csoportot megzavartam, és mielőtt a cirkuláló csapat visszaért volna, átrohantam a lépcső alatti házba, futás közben felvéve a melákot is a bandába. Ha ránk ugranak, ő fel tudja tartóztatni a tömeget, utána némi kajálással regenerálódik. Most már teljes a csapat – van egy leütő, egy kötöző és egy cipelő ember, innentől nem lehet probléma… Először ezt a városrészt pucoljuk meg; az erkélyen és a ház mellett, egy vitéz őrizetében is 1000-1000

KARAKTEREK

Robin Hood
Fegyverek: bot (erdei akciókban), kard (városi küldetésekben), íj
Akciók: 1: nyilazás, 2: leütés, 3: csalierszény elhajítása
Képességek: fel tud mászni a repkényeken; fel tud ugrani sziklákra, kerítésekre, háztetőkre; ki tudja forgatni a zsebeket.
Tipp: Robin akrobatikus ügyességét használjuk ki, a jobb SHIFT-tel megnézhetjük, hová tud felmászni, akár a fél várost bejárhatja a háztetőkön! Nagyon jó fegyverforgató és páratlan íjász. Ha elhajítunk egy erszényt, mindig vegyük vissza a pénzt (ötven arany)!

Stutely
Fegyver: szekerce
Akciók: 1: vetőháló eldobása, 2: alma hozzávágása az ellenfélhez, 3: koldusnak tudja álcázni magát
Képességek: fel tud mászni a repkényeken; meg tud kötözni ájult ellenséget; ki tud nyitni zárt ajtókat.
Tipp: Nála a vetőháló a jó akció, bár be kell gyakorolni a hajítást, hogy célba találjunk. Ha az ellen be van hálózva, állítsunk oda egy figurát (Little John, Robin), vegyük vissza Stutelyval a hálót, és üssük le gyorsan a feltápászkodót! Az álcázás felderítésre és beszivárgásra hasznos, de vigyázzunk, a felboldult ellenség a koldusok csuklyája alá is benéz! Az almát én nem sokat használtam, figyelemelterelésre hasznos, főleg városban, ahol sok gyerek van – a katona azt hiszi, ők voltak, és kergetni kezdi a srácokat…

Will Scarlet
Fegyver: buzogány
Akciók: 1: csúzlizás, 2: megfojtás hátulról, 3: pajzs, önmaga és a mögötte álló megvédése
Képességek: fel tud mászni a repkényeken, fel tud ugrani sziklákra; az ájult ellenséget meg tudja fojtani
Tipp: Vigyázzunk vele, veszélyes! Buzogánya egy-két csapása elég, hogy megölje az ellenséget. Szívesen fojtogat, sajnos mindhalálig. Ha ájult ellenség gigáját roppantatjuk szét vele, romlik Robin presztízse! A pajzsvédés hasznos, főleg íjászok ellen, nemcsak magát védi, hanem a mögötte állót is.

Lady Marian
Fegyverek: kard, íj
Akciók: 1: nyilazás, 2: gyógyítás, 3: „radar", személyek beazonosítása nagy távolságból
Képességek: ki tudja forgatni a zsebeket.
Tipp: Marian ügyes mind kardforgatásban, mind íjászatban. Nagyon hasznos a gyógyító képessége (önmagát is képes gyógyítani – klikk akár az adott figurán, akár annak karakterlapján), és 3. akciója, mellyel akár falon keresztül is beazonosítja az ott állókat, így előretolt felderítőként jó szolgálatot tehet!

Little John
Fegyver: bot
Akciók: 1: fütty, 2: leütés, 3: bakot tart egyes karaktereinknek
Képességek: fel tud venni és elcipelni egy testet; életre tudja pofozni ájult embereinket; erdei akciókban le tud lökni sziklákat, faragásokat
Tipp: John erejét érdemes kihasználni. Vigyázzunk, elég erőset üt, érdemes előtte menteni. Legjobb mutatványa a pördülés, kb. 35-öt sebez (piros íjászok ellen halálos!), a kis fejre koppintás (fentről le, átlósan) pedig 10-et. A következő karakterek mászhatnak fel a vállára: Robin, Skarlát Will és az íjászunk. Ez nem csak magas helyek elérésére jó, de körülnézésre, felderítésre is! Ne felejtsük, fel tudja kelteni ájult figuráinkat! És ne becsüljük le a füttyöt se, akár egyenként elcsalhatjuk biztos helyre az őröket!

Tuck barát
Fegyver: bunkó
Akciók: 1: vadméh-kaptár elhajítása, 2: csalisör elhelyezése, 3: evés, ezzel öngyógyítás
Képességek: meg tud kötözni ájult ellenséget; ki tud nyitni zárt ajtókat.
Tipp: Az öngyógyítás révén sokoldalú. Elég jól bánik az „ólmosbottal". Vigyázzunk a 2. akcióval, mert a sört nem hajítja, hanem leteszi az útra – én egyáltalán nem használtam. A méhkaptár viszont nélkülözhetetlen, legjobb egyszerre kettőt elhajítani ugyanoda, a méhek által megtámadott ellent könnyen leütheti embereink (főleg az íjászokra és a tisztekre koncentráljunk!).

Vasvillás kicsi ember, csíkos gatyában
Fegyverek: vasvilla
Akciók: 1: alma hozzávágása az ellenfélhez, 2: gyógyítás
Képességek: talpra tudja állítani ájult embereinket; le tud döfni ájult ellenséget.
Tipp: Alma: lásd Stutely. A gyógyítás miatt hasznos, és ne feledjük nála se alélt karaktereink talpra állítását! Éppúgy, mint Willnél, az ájult ellen ledőfése presztízsveszteség, csak végszükség esetére, én nem alkalmaztam egyszer sem.

Íjász
Fegyverek: kard, íj
Akciók: 1: nyilazás, 2: pajzs, önmaga és a mögötte álló megvédése
Képességek: ügyes, fel tud mászni a repkényeken, fel tud ugrani sziklákra; meg tud kötözni ájult ellenséget.
Tipp: A pajzs hasznos, mint Willnél. Ne feledjük, ő is fel tud állni John vállára, és meg tud kötözni embereket, ezzel hasznos taggá válhat!

Melák
Fegyverek: bot
Akciók: 1: fütty, 2: evés, ezzel öngyógyítás
Képességek: fel tud venni és elcipelni egy testet
Tipp: Jó állóképességű, így magára húzhatja az ellent, akit leütő emberünk (John, Robin) aztán kiüthet. Sérülését ürücomb elfogyasztásával gyógyítja. A fütty igen hasznos, akárcsak Johnnál.

arany vár ránk zacskóban. Felhívom a figyelmet a jobb felső sarokban egy zárt kertben lévő csoportra, pár katona, kis adag gazdag ember, és kéterszénynyi, összesen 1500 arany található ott, nem szabad kihagyni… Ezután az alsó és felső városrész között járőrözö csapatot fogyasztottam el, a kis utca középső házából ki-kilépve egy emberért. Jöhetett a tér és a két strázsa, majd a kalodába zárt ember, aki megígérte, hogy csatlakozik hozzánk Sherwoodban. Ezután elmentem a vasvillás öcsiért, és némi gyógyfüvezés után jöhetett a templom. Nem egyszerű eset, de csalogatással (melák, fütyülés, ilyenek) le lehet morzsolni a bandát. Isten házában igazi kincs vár ránk: az egyik koronaékszer, az Országkard. Jó helye lesz nálunk! A feljárón ácsorgó csoportnak mehet egy pénzes zacskó, aztán be mindenkivel a legközelebbi házba, és immár akár Marian is csatlakozhat hozzánk. A koldusnak tessék fizetni, háromszor egymás után! Az első az ezüstnyilat mutatja meg, a második a kalodába zárt embert – ezek nem érdekesek. De a harmadik! Az a seriff sógoráról mesél, aki vagyonos ember… Lent, jobbról a második házban lakik, a kis lépcső tetején. Az örök elintézése után sétáljunk be Robinnal az ajtón, és máris megjelenik pár erszény a küszöbön – összesen 5000 arannyal! Ezt kár lett volna itt hagyni. További adományok után a koldus egyébként még egy csoportra felhívja a figyelmünket, és ez a városon kívül található kis életkép, ahol egy adószedő épp az utolsó garast próbálja kicsikarni néhány szegényből egy rakat katona segítségével. A hivatalnok zsebét már lehúzza a napi bevétel (1500 arany!), akinek van kedve, próbálja meg a szitut, csak két lovast kell kifigurázni, a többi gyerekjáték… Ez előtt azonban érdemes begyűjteni az ezüstnyilat, hiszen ezért jöttünk. Nem lehet probléma, szép komótosan morzsoljuk fel a várfalon keletre haladva az őrséget, és zsebre vághatjuk a jutalmat. Most már lehet kirohanni bármelyik táblához – és előtte esetleg meglátogatni a fent említett adószedőt…

Közjáték – Háború!

János herceg és normann csatlósai háborút indítottak a Richárdhoz hű szász urak ellen. Az ellenség épp Lincoln felé masírozik – segítenünk kell a védőknek. Ezt három pajzs begyűjtésével tehetjük meg, mintegy szimbolikusan, erre három lehetőségünk is van:

1. Embereket küldünk a csatába.
Természetesen a közkatonákból kell választanunk, hős nem lehet a kis seregben. Ez amolyan „Defender of the Crown" jellegű, azaz kiválogatjuk az embereket, és elindítjuk őket, majd kis idő elteltével megjelenik a képernyőn, hogy mi lett a harc kimenetele. Nekem tíz erős emberből kettő jött vissza, tehát csak csínján ezzel a lehetőséggel!

2. Megvesztegetjük az ellenség tábornokait.
Egy pajzs 2000 aranyba kerül, amit persze a váltságdíjból kell lenyülni. Én ezt nem tartottam jó ötletnek, épp elég volt összekaparni…

3. A szokásos erdei akciókkal gyűjtjük be a pajzsokat, megtámadva az utánpótláscsapatokat. Én minden esetben ezt választottam, hiszen erről szól a játék, így sem embert, sem pénzt nem pazaroltam el, és lehet akciózni is jól.

Ha utóbbit választjuk, két lehetőségünk lesz: vagy a seriff embereit fektetjük le, akik épp Robint és bandáját keresik az erdőben, vagy egy élelemszállítmányra csapunk le. Utóbbi esetben kell magunkkal vinnünk olyan csapattagot, aki fel tud venni birkacombot (Tuck barát vagy bármelyik erős ember), de üres legyen a készlete, mert különben nem tudjuk teljesíteni a küldetést! Ezután újabb feladatok következnek. Figyelem! A csata nem tart örökké, ezért a három pajzs beszerzését ne húzzuk el! Minden erdei akció most 1 pajzsot ér, ha végeztünk az egyikkel, mindig klikklejünk Lincolnra, és nézzük meg, lehet-e ott akciózni. Ha nem, választhatunk egy „sima" erdei pénzbehajtást, különben pedig a pajzsos feladatot részesítsük előnyben!

Ha mind a három pajzs megvan, a játék közli, hogy sikeresen teljesítettük feladatunkat, Lincoln biztonságban van. Jöhet az újabb kaland.

X. A Wedding and a Funeral (Esküvő és temetés)

Helyszín: York, egy napsütéses téli délelőtt
Pénz a pályán: 8880£ – 6000 erszényekben, 2880 a karaktereknél

Az aljas cselszövők (elsősorban az ördögi nottinghami seriff) újabb terve, hogy nőül mal, természetesen Little John és Tuck barát mellett. Első teendőnk az legyen, hogy berohanunk balra az első ajtón, fő a biztonság. Ezután Robin megkenheti a koldust, aki elmondja, hogy jó sok katona érkezett a ceremóniára, amint azt rögtön látjuk is. Nem lesz könnyű dolgunk, de Robinnak jó ötlete támad: ha az északkeleti bástyafokon a normann zászlót lecseréljük Richárd király oroszlános lobogójára, kelthetünk némi zűrzavart. Előtte azonban nem árt kicsit előkészíteni a terepet. A kis piactól északkeletre még egy koldust találunk, aki szomorúan meséli el, hogy módos kereskedő volt, ám pénzt kölcsönzött egy uzsorástól, és csődbe ment. Ejnye, no! Intézzük el a gazfickót – én a nagy őrjárattal nem sokat pepecseltem, Little John 35-ös sebzése senkit nem öl meg, így pár pörgés a bottal, és lehet kötözni, testeket elrejteni, majd lecsapni a kövér disznót. A zsebében 2000 arany lapul, és a háza udvarában lévő csűr ajtaja mögött egy zacsiban további száz (kapcsoljuk be a körvonalak megjelenítését!). Balra találunk még egy kéregetőt, neki ne adakozzunk, ellenben a vele szemben lévő háztömb tetején Robint újabb 100 arany várja, valamint ugyanennyi a koldus mögötti, épülőfélben lévő ház udvarán. Ha mindez megvan, menjünk vissza az elszegényedett emberhez, klikk, elmondja, hogy 2000 arany a kára, újabb klikkre nekiadjuk az uzsorástól elvett pénzt. Persze meg is lehetne tartani, de én nem ajánlom, hiszen cserébe kapunk egy lóherét, és nemsokára kamatostul visszakapjuk az egész

pénzt! Ezután azt javaslom, tessék szép nyugodtan végigmenni a városon, és minden ellent leütni, megkötözni és elcipelni a legközelebbi házba. Nem kis meló, de feltétbb hasznos lesz! Ha mindez megvan, jöhet a terv második része. A város legkeletibb pontján be tudunk mászni a repkényen a belső várba. Ezért javallottam még egy mászós típust: egyik lekötni az őrt, a másik leüti. Odabent óvatosan, van egy keresztes lovag, de két emberrel nem lehet gond. Zsebeljük ki a vitézt, majd begyűjthetünk némi kárpótlást, kétszer 2500 arany csillogó képében. Ezután nincs más hátra, menjünk fel Robinnal a toronyba, és a zászlórúdon akciózzunk (a kis tekerőkerék ikonnak kell megjelennie). Valóban sikerült zavart kelteni, amint miénk az irányítás, nekiláthatunk az újabb várospucolásnak. Ne siessünk,

adják Lady Mariant a csúf és gonosz Guy of Guisbourne-hoz. Ez már tényleg több a soknál. Robin tehát útra kél három cimbora társaságában. Aki vér nélküli játékot akar, az hősünk mellett még egy „repkénymászót" iktasson be a csapatba, akár Stutelyt, akár Skarlát Willt. Én ez utóbbit vittem magam-

szép nyugodtan kötözgessük a népet, és zsebeljük az őrmestereket, ahogy kell. Ezután mehetünk a katedrálishoz. Én az északi kapu melletti tornyot javaslom, innen bejuthatunk az épület hátsó traktusához, nem kell élesben szembe menni a feljárón. A templom oldalában Little John egy füttye kicsalja a bent lévő ellent, fektessünk le mindenkit szépen. Ha tiszta a terep, sétáljunk be, és vívjunk meg a gaz Guisbournenel. Ha elfekszik, Marian csatlakozik seregünkhöz, hiszen Nottingham most már túl veszélyes lenne számára. Persze az oltár mögötti 500 aranyat nem hagyjuk itt, ezután viszont kisétálhatunk bármelyik nagykapun a sherwoodi erdő irányába.

Közjáték – Sherwood
Szereljük fel Mariant nyílvesszővel és gyógyfüvekkel, majd jöhet a térkép. Mint látjuk, több lehetőségünk is van. Először is egy erdei akció – ezt hanyagoljuk, nincs rá időnk, ugyanis Ranulph megindította a támadást Derby ellen, és be kell segítenünk, mielőtt János herceg erősítése megérkezik. Hat pajzsot kell összeszedni, a szokásos módok – önkéntes sereg küldése, megvesztegetés, illetve partizánakciók – mellett egy újabb lehetőséget találunk: aktívan bekapcsolódni a küzdelembe. Mivel a többit már kitárgyaltuk, járjuk körbe ez utóbbit.

Opcionális küldetés - The Black Castle (A fekete kastély)
Helyszín: Derby, egy véres délután
Pénz a pályán: 1930Ł – 1500 erszényekben, 430 a karaktereknél

Öt embert vihetünk magunkkal, az egyik Robin lesz. Felhívom a figyelmet: ezt csak azoknak ajánlom, akik nem hajtanak a közel 100%-os életmentő címre. Ugyanis hatalmas öldöklésbe csöppenünk, ahol nem igen lehet kontrollálni az eseményeket. Ha leütünk valakit, nagyon gyorsan fel kell dobni a testét John vagy bármelyik erős emberünk vállára, ugyanis pikk-pakk ott terem egy katona, és leszúrja a sebesültet. (Ez a sötét középkor, kérem tisztelettel – én meg továbbra sem értem, miért a mi statisztikánkat rontja az ilyen mészárlás, de ez van.) Először a külső udvart kell megpucolni, majd jöhet a belső, keleti rész, és a függőhíd lenyilazása. Az ebédlő tetejének megtisztítása után menjünk be a főépületbe, ahol találunk némi aranyat szépen bezacskózva. Azt javaslom, ezután szépen pucoljuk meg ezt az udvart – csökkentendő a veszteséget –, majd miután minden megkötözött katonát biztonságba helyeztünk valamelyik ajtó mögött, leengedhetjük a nagy függőhidat, amely 3 pajzsot ér. Már csak egy feladatunk van: a bikanyakú bűnöző, Lord Scathlock kegyes eliminálása, azaz egy újabb párbaj. Előtte érdemes Robint befüvezni Mariannel, ha kell, mert a Lord kemény ellenfél. Ha elfeküdt, úriasan zsebeljük ki, neki már úgyse kell az a száz arany, és mehetünk haza, lemosni a vért…

Közjáték – Sherwood + Erdei akciók
Két szabadon választott gyakorlat közül csemegézhetünk, jól ismerhetitek mindkettőt – egy konvoj és egy adószedő kirablása. Én ez utóbbit szeretem, mivel csak a jóembernél van pénz (4500 arany, mint mindig), nem kell annyit variálni…

Közjáték – The Treasure (A kincs)
Pénz a pályán: 9450Ł – 9100 erszényekben, 350 a karaktereknél

Little John faluján át egy igencsak jól őrzött karaván halad, tele elsőrangú fekete gárdistákkal, nem lesz egyszerű a dolgunk. Mivel az alsó úton strázsál egy lovas, meg kell kerülni a pályát nyugatra, majd északról beszivárogni. John kunyhójában egy őrmester pihen, csak óvatosan! Senkit ne tévesszen meg, hogy az első pénzeszsák felvételekor megjelenik a kék pipa, szedjük össze mindet, és persze zsebeljük ki a tiszturakat is. Mehetünk haza, jöhet a következő kaland.

XI. The Escape (A szökés)
Helyszín: Nottingham, egy ködös reggel
Pénz a pályán: 7720Ł – 7500 erszényekben, 220 a karaktereknél

Will barátja szörnyű hírrel érkezik: a seriff csapdát állított Robinnak, aki most a nottinghami vár börtönében senyved. Marian nem hagyhatja ezt annyiban, negyedmagával azonnal útnak indul. Nincs sok tanácsom a csapatra vonatkozólag, opcionális, én Little Johnt semmi pénzért nem hagynám otthon, és vigyünk egy kötöző embert is, a negyedik lehet még egy erős ember, mert sok cipelnivalónk lesz… Balra be az első ajtón, aztán nézzünk körül. Marian ideális a felderítésre a „radarfülei" miatt, haladjunk szép nyugodtan előre, és tisztítsuk meg a teljes falut, beleértve a városkapu őreit és a börtöntorony előtti népséget is. Koldussal nem kell foglalkozni, de a kapu mellett találunk egy tekercset, melyből megtudjuk, hogy egy Brittlegow nevű kereskedő adta fel cimboránkat 5000 aranyért. Jön még kutyára sintér… Ha minden csendes idelenn, mehetünk a toronyba. A tömlöcbe csak óvatosan, lesben áll egy vitéz, készüljünk rá! A rab kolléga elmondja, hogy Robin a várbörtönben ül, meg is mutatja, hol – nagyjából itt szedtük fel anno az ezüstnyilat. Két úton juthatunk be ide. Az első: egy ügyes emberrel, Little John segítségével bemászunk a Marian háza fölötti várfalrészen, kinyitjuk a kaput és beengedjük a többieket, aztán hadd szóljon. Ezt nem javaslom, elég rizikós, de meg lehet kóstolni ezt is. Az én favoritom a szokásos nyugodt felmorzsolás. Előbb a főteret és környékét – a pellengérről kiszabadított jóember lóherét ad, és ugyanilyen növény vár ránk, ha a tértől délre lévő ház elől lefektetjük a seriffet, embereit, és a házban hesszelő bádogost. Itt lehet trükközni: John besétál a sikátorba, füttyent, majd visszarohan valamelyik házba. A seriff elküldi az egyik íjászát körülnézni, csak le kell csapni, így egyenként le lehet amortizálni a csapatot. Ezután jöhet a templom, majd a fogadó környéke, a balkonos szépasszonyt is ideértve, mert különben összerikoltozza a fél világot. A templom előtti kéregetőt is hagyjuk ki most még! Ha csendes a város, mehetünk Robinért. Természetesen nem rohanunk haza, hanem némi rendezkedés után bekukkantunk a főépületbe. Egy nem túl gazdag vitéz és 2500 arany mellett megtaláljuk a királyi pecsétet – kis fájdalomdíj a meghurcoltatásért, János király nem fogja megdicsérni a seriffet ezért… Miután a vár is lenyugodott, menjünk Robinnal a templom koldusához, és tömjük meg. Elég aljas, először odadob egy lényegtelen tekercset az egyik háztetőre, majd 2-3 alkalommal csak elteszi a pénzt, de végül elárulja, hol lakik az áruló. Menjünk oda Robinnal – a mester úr azonnal kiengedi a barna mackót, és készséggel átnyújtja a vérdíjat tartalmazó szütyőt: mind az 5000 aranyat. Richárd király nevében köszönjük! Ezután nincs más hátra, mehetünk erdei otthonunkba.

Két választásuk is van – egy sürgős levél átvétele és egy még sürgetőbb katonai feladat. A levél megvár, de Derby nem eshet el! (Hogy pontosítsak: a leveles küldetés akkor jelenik meg, ha már megvan a 100 000 arany, de eddigre általában össze szokott jönni.)

Közjáték – Defend Derby (Derby megvédése)
Néhány elfogott kémtől sikerült megtudni, hogy a gaz János herceg támadást készít elő Derby ellen. Ezt meg kell akadályozni! A szokásos menü: kis csapat menesztése, vesztegetés, erdei csata – a cél három pajzs megszerzése. Figyelem! Elég kevés idő van a feladatra, ezért mindössze két dobásunk lesz, így be kell vállalnunk egy kétpajzsos feladatot is.
Elsőnek a „Logistical Convoy" nevű akciót javaslom; ez két pajzsot ér, ráadásul 5000 arany is üti a markunkat, és nem is olyan veszélyes. Mindenkit fektessünk le, és szedjük fel a pénzt. Az egyik pajzs itt van, a másik az útkereszteződésben, előbbit a pénz összeszedése, utóbbit az összes katona elfektetése után (és árán) szerezhetjük meg. A második feladatnak a „Reinforcements" a legjobb, bár itt sok íjász van, de egy bátor Little John-féle lerohanás némi baráti vadméhes segédlettel (két kaptárt is bedobtam a sűrűbe) jól bevált nálam (70 aranyat találunk itt a zsebekben). A másik az erdőt kutató katonákkal nagyon kemény, hiszen itt lovasok is vannak. Ha mindkét akció sikeres, örömmel könyvelhetjük el, hogy Derby kis ideig biztonságban van, így végre mehetünk a postára…

XII. The Letter (A levél)
Helyszín: York, egy fagyos téli éjjelen
Pénz a pályán: 9650Ł – 8600 erszényekben, 1050 a karaktereknél

York ura, Lord Longchamps, kinek egyik bárdja, Allan Richárd híve, és fontos hírei vannak hőseink számára. Egy halász az éj leple alatt kiteszi hőseinket a város alatt, hogy Robin találkozhasson a művészúrral a Három Korona fogadó előtt. Az útra érdemes a szokott csapatot elvinni, tehát főemberünk mellett Marian, Tuck barát, Little John és Skarlát Will. (Egy cipelő ember mindenképp kell, hogy velünk jöjjön!) Amint megérkezünk, tüzzünk be a házba, és elkezdhetjük az utcasöprést. Használjuk ki Marian érzékeny fülét a felderítésre, majd jöhetnek a trükkök, pénzes erszény, vadméhek, a szóló örök ellen pedig Will pontos csúzlilövései. Úgy tűnik, nemrég lehetett zsoldfizetés, ugyanis tisztességes összeget kaparhatunk elő a zsebekből. Ha eljutunk informátorunkig, megtudjuk, hogy maga János herceg vendégeskedik a kastélyban, és igen sürgős ügyben jár. Nosza, tudjuk meg, mi az! Most ne tessék kapkodni! Mielőtt odamennénk, járjuk végig a várost, és mindenkit fektessünk el, ideértve a templomban ájtatoskodó katonákat és a várfalon posztolókat is. Emlékszünk, hol volt az a tönkrement kereskedő, akinek visszaszerezték a pénzét? A piactér mögötti árkádos háztömbnél – ha odamegyünk, láthatjuk, hogy emberünknek sikerült visszaszereznie boltját és életét, így megadja tartozását, némi kamattal: 2500 aranyat! Ezután támadjuk le a koldusokat.

Tulajdonképpen ez a küldetés legaljasabb része. Mindkét jóembert addig kell tömni pénzzel, míg azt halljuk: „My last piece of advice" (Ez az utolsó tanácsom), ahogy azt az oktatópályán leírtam. Ugyanis az utolsó tekercsben van a lényeg, de addig legalább nyolcszor-tízszer pengetnünk kell! Előtte vagy semmit nem kapunk, vagy egy-egy tekercset némi kellékkel (sör, gyógynövény, tegez stb.), illetve egy-egy lóherét, sőt a vásártéren ücsörgő emberkétől még egy 100 aranyas zacsit is (ezt csak Robin tudja felszedni, mert egy zárt udvarban van, és át kell ugrani a kerítésen). Ennek a koldusnak az utolsó tekercse a keleti főkapu előtti belső várfal bástyájánál, a csatorna partján jelenik meg. Ebben megtudjuk, hogy ez az ajtó a kastély udvarára vezető titkos alagút bejárata – ezen keresztül szoktak a várvédők kiszökdösni a fogadóba! Így könnyen bejuttathatjuk embereinket a várba – aki nem akar erre áldozni, annak marad az előző látogatás útvonala, azaz bemászás Robinnal, majd a déli toronyban ki lehet nyittatni vele a kaput. A másik koldus (az előzőtől jobbra, egy cégér alatt) a legfontosabb. Utolsó ajándéka a templom előtt jelenik meg – és két titkos rejtekhelyről tudósít. Az elsőben a püspök által rejtegetett dézsmát találjuk meg, 5000 aranyat (!), a másikban pedig nem mást, mint az angol királyi koronát!! Igen, nem tévedés: a koronaékszerek legbecsesebbike is átvándorol Sherwoodba, míg jogos gazdája megérkezik… Most már tényleg mehetünk a kastélyba. Odabent találunk még 1000 aranyat és egy tekercset – ezt felvéve kihallgathatjuk a beszélgetést. Leopold herceg ultimátumban követeli Richárd váltságdíját. Az aljas János megbízza Logchamps urat, hogy juttassa el levelét, melyben közli: esze ágában nincs fizetni. Ez a levél nem juthat el soha a címzetthez… Miután tiszta a terep, a makkegészséges Robinnal ugorjunk neki a vár urának. Tisztes párbajban le kell döfnünk, majd jöhet Allan koma, akire pont passzol exgazdája gúnyája. A bárd persze nem János levelét fogja vinni, hanem a váltságdíjat, így Anglia igazi ura végre hazatérhet. Persze ez csak akkor működik, ha nem derül ki a fondorlat – vagyis a halott házigazdát ki kell juttatnunk a városból. Dobjuk fel John (vagy egy másik erős ember) vállára, és sétáljunk ki ezzel a bizarr kompániával a városból.

Közjáték – Sherwood
A Richárdhoz hű erők Lord Ranulph vezetésével elég erősnek érzik magukat, hogy elfoglalják Yorkshire fővárosát. Természetesen számítanak a jó Robin és emberei segítségére is. A szokásos válaszút előtt állunk: önkéntes sereg, vesztegetés, erdei akciók – vagy egy újabb, opcionális küldetés. Én ezúttal mindenképp ezt javaslom, mert emberveszteség nélküli, némi arannyal jutalmazott, jópofa menetre számíthatunk.

Opcionális feladat – The March on York (Bevonulás Yorkba)
Helyszín: York, egy ködös téli délelőtt
Pénz a pályán: 1100Ł – 1000 erszényekben, 100 a karaktereknél

A feladatra én a kedvenc csapatomat vittem. Ranulph a város déli kapuját már elfoglalta, de túl nagy a nyüzsi a városban, így ránk egy igazi kommandós (stílusosan: Commandos) feladat vár: megpucolni Yorkot, és beengedni a városba a szövetséges haderőt. Két egyezményes jel is van: az ismert módon a kastély ormán az oroszlános lobogó felhúzása, és a katedrális nagyharangjának megkongatása. Ám mielőtt ezt megtennénk, gondoskodni kell arról, hogy egyetlen katona se maradjon a közterületeken (legalábbis ajánlott, vérengzők ezen túlléphetnek…) A koldussal ezúttal nem kell törődni, csak az ellenséget mutatja meg, de erre itt van nekünk Marian. Szép nyugodtan kezdjük meg a tisztogatást. Én a

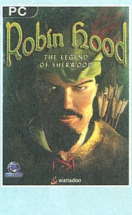
GAME INFO

Fejlesztő:
Spellbound
Kiadó: Wanadoo

Megjelenés:
2002-November-15

Kategória: Stratégia

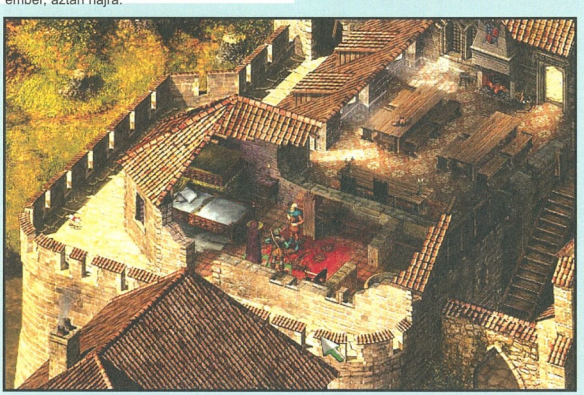
Honlap: www.robinhood-game.com



déli negyeddel kezdtem, majd jött a keleti városrész (a főkaput kihagytam, oda majd később), ezután az előző yorki küldetésben leírt titkos alagúton át besunnyogtam a kastélyba. Odafent hesszel a Fekete Gárda parancsnoka, aki a várvédők tábornoka is egyben. Ízlés szerint gyűrjük le, van a zsebében 100 arany, és a szobában, egy erszényben további 1000. Zászló még nem játszik, inkább megpucoltam az északi negyedet is, majd hátul becammogva a templomhoz, előbb a kinti egységet fektettem el (vadméhek rulez!), majd jöhetett a templombelső. Érdemes a két leüthető embert (szépasszony és dagadt adószedő) is elpakolni, csak a rend kedvéért. Végül a sort a nyugati városrész zárta. Ezután jött a keleti főkapu környéke. A belső kaput egyszerűen ki kell nyitni, ráklikkelve, ezután azonban tessék mindenkit leütni, kötözni, és elpakolni a házakba. Ha már a térképen nincs egyetlen élénkpiros, álló jel se, azaz tiszta a terep, ki lehet nyitni a keleti nagykaput, mire berohan az erősítés. Nincs más dolgunk, mint Robinnal elsétálni a kastélyba, felhúzni a lobogót, majd a templomban félreverni a harangot (a bejárattól rögtön balra lóg a kötele, elég nehéz észrevenni). Ezzel kész is a feladat, ki se kell menni a városból, elég klikkelni kedvenc kék pipánkra. York a miénk!

Közjáték – Sherwood + Erdei akció: The Treasure (A kincs)
Pénz a pályán: 9450Ł – 9100 erszényekben, 350 a karaktereknél

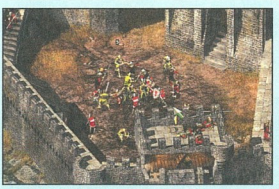
Ilyet már játszottunk, ugyanaz, mint fent, nem lehet probléma. Kell egy pénzbegyűjtő ember, aztán hajrá.

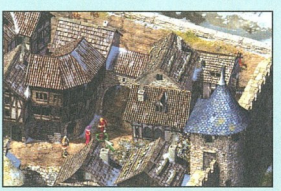


Közjáték – Defend York (York megvédése)
János herceg csatlósai megpróbálják visszafoglalni Yorkot. Nem addig a'! Három pajzs kell, a szokott választás előtt állunk, ha az akciót választjuk, a Pillage (Fosztogatás) és a már ismert Logistical Convoy a legjobb, persze ez ízlés dolga. (Utóbbi két-pajzsos, és 5000 arany is jár mellé). Ha megvan a három pajzs, lehet őrülni – és készülni a legkeményebb, az utolsó kalandra…

XIII. Last Challenge (Az utolsó megmérettetés)
Helyszín: Nottingham, egy napsütötte délelőtt
Pénz a pályán: 1250Ł – 1100 erszényekben, 150 a karaktereknél

Hogy minden szövetségese és vára elesett, János herceg életét féltve az utolsó, még tartott normann városba, Nottinghamba menekült maradék embereivel, és bezárkózott a kastély legjobban őrzött szobájába. A városban járőrözik az összes híve állig felfegyverkezve – nem lesz egyszerű dolgunk. Robin kötelező, és egy lakatos ember is (Stutely vagy Tuck barát), én utóbbit vittem, no meg a szokott bandát, az asszonyt, Vilit, meg Kicsi Jancsit. Ciki az indulás, ugyanis a csapat nem egy helyről indul. Robin a déli városkapun belül áll, a 2. és 3. emberünk délen, a 4. és 5. az északi kapunál. Mivel nekem a megszokott összeállításban John a második és a kövér atya a harmadik, nem volt túl nehéz az indulás – szép komótosan és türelmesen megpucoltam a falut. Több parasztnak is volt mondandója. Az első a malomnál, aki elmondja, hogy Much, a molnár, akinek fiát az ezüst nyílvesszős küldetésben fogadtuk magunk közé, Richárd gárdistája volt, és mivel megtagadta János herceg szolgálatát, minden vagyonától megfosztották, és most nincstelenül tengődik – azaz van egy értékes szövetségesünk a városban!





A második síró ember egy hölgy a malom mögött. Az ő bátyját szintén szolgálatmegtagadásért a börtöntoronyba vetették. A harmadik információt a kapuval szembeni háznál kapjuk – nevezetesen János herceg körülbelüli tartózkodási pontját. Én – a lovasra erősen ügyelve – szépen megpucoltam a kaput és a tömlöc környékét, majd Robinnal hősiesen kirontva csatlakoztam két emberemhez. Ezután jött a börtön (ide kulcsos ember kell), odabent megtaláljuk a jóasszony bátyját (a szabadításért lóhere a jutalom), a tetőn pedig egy erszényben 1000 aranyat, no meg némi tűlerőt. Vigyázni kell a lovasra, képi bizonyíték, hogy a középkorban ismerték a hipertérugrást – kimegy a térkép jobb szélén, és azonnal felbukkan a balon. Hmm. Ha a déli félteke elcsendesült, vehetünk egy nagy levegőt – most jön a neheze… A város bevételére a berohanásos módszert alkalmaztam – beszáguldottam Robinnal, majd kirohanva a házakhoz csaltam az őröket, és ott leküzdöttem mindet. Ezt úgy 20-30 alkalommal eljátszva az alsó városrész egész jól kiürült… Ezután berohantam Marian házába, és innen ki-kilépve elvarrtam a szálakat. A feljáró melletti koldusba kár a pénz, de Much barátunkat a pellengér mögött megtömhetjük. Pár forduló után elmondja, hogy az egyik koldus a seriff kémje, valamint azt is, hogy egy templomszolga, az öreg Applegoad (Almacsöki bácsi), Richárd híve esetleg segíthet nekünk. Az öreget a sekrestyében találjuk meg, és ő megmutatja fiát, aki bár János seregében szolgál, de talán nem esett messze a fájától. Aki sajnálja a pénzt, annak nem kell ezt se eljátszani, ez elég üres valami, ugyanis a srác bár nem szól a többieknek, nem is segít. Tuck utódja is problémázik, nem kell vele foglalkozni. Az áruló koldus a fogadó nyugati falánál van egy 100 aranyat tartalmazó erszény mellett, amint fel akarjuk azt venni, kirohan az épületből egy szakasz katona, tessék rá figyelni! Van még egy kis közjáték, egy módos úr autogramot kér hősünktől, nehéz a sztárok élete… Most már egyesíthetjük a csapatot, és amint a város elcsendesült, kulcsos emberünk segítségével bejuthatunk a kapu melletti toronyból a belső várba. Pucoljuk ki ezt is. A nagytermet, ahol a lényeg van, két úton közelíthetjük meg. Egyrészt a nyugati oldalról, ahol egy főtiszt és két fekete lovag áll, valamint az udvarról, a nagykaput kinyitva. Én innen hatoltam be – a seriffet le kell pengéznünk, nincs mese, eközben John lecsapdosta a lovagokat. Ha a seriff elfeküdt, jön egy kis közjáték, és János herceg a foglyunk.

Ennyi, lehet mozizni – három, egyszerű utazónak tűnő lovas halad a sherwoodi erdő szíve felé…

Sokáig éljen Richárd király!

](redenc

ARX FATALIS

Induláskor jó fantasy-hez illően egy börtöncellában találjuk magunkat. Nem tudjuk, kik vagyunk, nem tudjuk, miért vagyunk börtönben. Viszont a cél egyértelmű: meg kell szöknünk – erre a szomszéd cellában lévő kolléga is biztat bennünket. Nosza, vizsgáljuk meg a cella rácsát. Az egyik kő laza, azt kivéve sikerül a rácsot meglazítani, és már kinn is vagyunk. Gyorsan szedjük fel a földön heverő lábszárcsontot – ez lesz az első fegyverünk, amit mindjárt ki is próbálhatunk a ránk rontó őrön. Miután vele végeztünk, szabadítsuk ki rabtársunkat a cellája melletti kar meghúzásával. Szedjük össze a teremben lévő dolgokat, majd ezután társunk tanácsát követve a padlón lévő csapóajtót törjük szét (ehhez le kell guggolni, majd ütni egyet), és másszunk le rajta. Ő maga egészségi okokra hivatkozva nem követ bennünket, de hamarosan találkozni fogunk.

A lenti teremben egy patkány várja, hogy elintézzük (a húsát tegyük el későbbre), majd kutassuk át a beugróban lévő holttestet. Némi tartalék fegyveren és egy bőrgatyán kívül megtaláljuk az első két rúnánkat is, melyeket felhasználva mostantól tüzet tudunk csiholni. Használjuk ezt a falon lévő fáklyák közelében, hogy jobban belássuk a terepet. Innen jobbra találjuk a továbbvezető folyosót. Az elágazásnál előbb a pókhálós járatba menjünk, majd az elágazásnál balra. Gázoljunk bele a vízbe, és a lépcsőn menjünk be a kis kamrába. Az itt lévő csontvázat kutassuk át, majd menjünk a vízben tovább. A parton lévő tábortüzet meggyújtva megsüthetjük a nyers kajákat (dobjuk bele a halat és a patkányhúst). Vizsgáljuk át a terem többi részét – gondolom, a pókhálók miatt senki sem fog meglepődni, hogy néhány pókot is le kell győzni. Bár mérgeznek (ami egy idő múlva magától is elmúlik), nem különösebben veszélyesek. A sarokban lévő teremben 2 hordó és egy csontváz várja, hogy átkutassuk.

Miután mindent összeszedtünk, menjünk vissza az első elágazáshoz, és most balra folytassuk utunkat. A vízikerekes terem két sarkában egy-egy lenyomható padlólap van. Szedjük le a sziklákat az egyikről, és súlyozzuk le egy kővel a másikat – erre megnyílik egy titkos szoba. „Gyújtsunk lámpát", és pakoljunk be mindent – főleg a kulcsot és a kötelet ne hagyjuk itt. Ez utóbbit mindjárt fel is használjuk – menjünk vissza az előző terembe, és a kapcsoló mellett, amelyikről az előbb leszedtük a sziklákat, egy panel van a falon. Nyissuk ki, és szereljük be a kötelet – ezzel megjavítottuk a mellettünk lévő liftet. Ekkor valószínűleg megtörténik az első szintlépésünk is. Nyomás fel a lifttel, majd előre, ahol egy patkány legyőzése után egy törrel leszünk gazdagabbak. Ezután menjünk a másik úton, ahol rabtársunk társaságában egy örrel kell elbánnunk. Elég erős, de mivel van segítségünk, viszonylag könnyen le tudjuk nyomni. A temetőt átkutatva vegyük el tőle a botot, amit a falon lévő fáklya alatti résbe helyezve egy rögtönzött kapcsolóhoz jutunk, ami a továbbjutást teszi lehetővé – menjünk át a rácson, majd fel a lépcsőn.

Az első ajtó mögötti rész, gondolom, ismerős lesz, innen indultunk. Menjünk tovább, amíg a hármas elágazáshoz nem jutunk. Jobbra egy goblin lord és egy fogoly vár ránk – előbbit üssük le (vigyázzunk, most már egyedül vagyunk, ezért erős ellenfél), utóbbit szabadítsuk ki. Ő egyébként Polsius, mellett találkozhatunk Greuval, a művészlelkű trollal, aki megszökött a goblinok bányájából, mert nem bírta a strapát. Mivel éppen születésnapja van, a barátaivá válhatunk, ha szerzünk neki valamilyen ajándékot.

Szóval ott tartottunk, hogy megvan az aláírandó goblin okirat az őrszobából. A szoba melletti lépcsőkön menjünk egy szinttel feljebb, így végre kijutunk a goblin területről, és eljutunk az emberek birodalmába. Kutassuk át a területet, ne hagyjuk ki a tavat sem – gázoljunk be a vízbe, ahol találhatunk egy hullát, akinél egy regeneráló gyűrű van. Ezután menjünk tovább. Szemlátomást ez sem nyugodt vidék – legalábbis a halott és haldokló őrök ezt jelzik. Semmitől sem zavartatva magunkat menjünk be a várba, és nézzünk körbe. Ha kajahiányunk van, az udvaron bóklászó csirkéket és malacokat

akivel még fogunk találkozni. Ezután menjünk vissza a kereszteződéshez, és ismét jobbra tartsunk – itt két ellenfelünk lesz, akik a goblin terület egyik kijáratát őrzik, de ehhez még nincs kulcsunk. Próbáljuk ki rajtuk a szőges buzogányunkat. Nézzük meg az utolsó folyosót. Az őrség elintézése után a balra lévő lépcsőkön eljutunk a kijáratig, amin azonban csak érvényes engedéllyel és egy kereskedői igazolvánnyal mehetünk át. Az engedélyhez szükséges okiratot az alvó őr szobájában találjuk, amit azonban alá is kell íratni. A papír mellett egyébként megtaláljuk a már említett, és azóta jobb létre szenderült két őr által őrzött kapu kulcsát is, amely egy nagy terembe vezet. Itt egy rúna

levághatjuk, és a konyhában ismét kiélhetjük szakácskodási hajlamainkat (vege-

táriánusok szedhetnek répát is a kertből). Az emeleten végül megtaláljuk a várkapitányt, aki megbíz azzal, hogy értesítsük a királyt a történtekről, nevezetesen, hogy kitört a háború az emberek és az Ylsidesek közt. Bár hősünk kezdetben húzódozik, végül elvállalja a futár szerepét. Ehhez azonban ismét vissza kell térnünk a goblin területre, mivel a királyhoz vezető út beomlott. Az átjárást megkönnyítendő a kapitánytól megkapjuk a drágakő-kereskedéshez szükséges engedélyt. Mivel a goblin engedélyünk még mindig nincs aláíratva, kutakodjunk tovább. Menjünk ki a várból, és folytassuk utunkat a barlangban. Hamarosan megtaláljuk a fogadót (a folyosó legvégén, a bezárt kaput most még nem tudjuk kinyitni), ahol hogy, hogy nem, Polsius üldögél békésen. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki az okiratunkat, mire készségesen aláírja azt. Mielőtt visszarohanunk a goblin börtönbe, nézzünk körbe a fogadóban, beszélgessünk mindenkivel, hogy némi infóhoz juthassunk, és ha kedvünk tartja, egy kis szerencsét próbálhatunk a kockajátékban is.

szok éppen sztrájkolnak, ezért szünetel az ékkőkereskedés. Bolyonghatunk a bányajáratokban, és ha van kedvünk, a pókok vermét is kitakaríthatjuk. Egyébként a továbbjutáshoz keljünk át a trollokhoz a hídon, majd átérve kanyarodjunk balra, és a part mentén haladjunk végig. Itt lesz a következő szintre vezető lépcső (ha a hídról netán beesünk vagy beugrunk a vízbe, ugyanitt jövünk ki). Egy kristályok által megvilágított barlangrendszerbe kerülünk. A labirintus nem túl bonyolult, főleg, hogy van automatikus térkép. Számítsunk néhány patkányra és pókra is, ez utóbbiból lesz egy egészen komoly méretű példánnyal is dolgunk. Bár elég erős és jól bírja az ütéseket, nem túl gyors, így folyamatosan mozogva legyőzhetjük, csak arra ügyeljünk, hogy a nagy manőverezés közben ne rohanjunk bele egy másik ellenfélbe. Keressük meg a kijáratot, és így eljutunk az emberi településre, Arx városába.

Az átvezető film után menjünk be a városkapun, és az őr tanácsának megfelelően jelentkezzünk Carlónál, az őrség vezetőjénél (a kaputól balra menjünk). Miután elmondjuk neki jövetelünk célját, beküld a királyhoz (akinek Lungshire a becsületes neve) a trónterembe (3x jobbra, fel a lépcsőn, és egyenesen nekimegyünk az ajtajának). Beszéljünk őfelségének az Ylsides rajtaütésről – jutalmul kapunk egy levelet (ne feledjük el felszedni a földről, nem kerül automatikusan hozzánk), amelyet a trollokhoz kell eljuttatnunk, hogy segítsenek megtisztítani a beomlott alagutat. Mielőtt visszaindulnánk, nézzünk körül a királyi kastélyban (érdekes hely például a könyvtár, ahol a világról olvashatunk pár oldalt, és a könyvtáros – démoni hangja ellenére – is igen segítőkész), valamint a várban (ahol végre üzleteket is találhatunk, így vásárolhatunk/eladhatunk varázstárgyakat és rúnákat, fegyvereket és ékszereket is). Ha esetleg kajahiányban szenvednénk, akkor a királyi palota konyhájában rengeteg élelem van. Miután végeztünk, térjünk vissza a trollokhoz azon az úton, amin keresztül idejöttünk.

csejátékba is beszállhatunk. A jelszavas ajtóval most még nem tudunk mit kezdeni. Miután kinézelődtük magunkat, menjünk vissza a goblin börtönbe oda, ahol először hallottunk az engedélyről. Ha őr áll utunkba, mutassuk meg a papírjainkat, mire átenged (azért figyelmeztet, hogy vigyázzunk, mert néhány rab nemrég megszökött). A rácsnál pedig adjuk oda mindkét okiratot, mire bántatlanul átkelhetünk.

Az új területen megtalálhatjuk a troll bányát, de sem a trollok, sem a goblin felügyelő nem enged tovább. A trollok azért nem, mert ismeretlenek vagyunk a számukra, a goblin felügyelő pedig közli, hogy a bányászok éppen sztrájkolnak, ezért szünetel az ékkőkereskedés. Bolyonghatunk a bányajáratokban, és ha van kedvünk, a pókok vermét is kitakaríthatjuk. Egyébként a továbbjutáshoz keljünk át a trollokhoz a hídon, majd átérve kanyarodjunk balra, és a part mentén haladjunk végig. Itt lesz a következő szintre vezető lépcső (ha a hídról netán beesünk vagy beugrunk a vízbe, ugyanitt jövünk ki). Egy kristályok által megvilágított barlangrendszerbe kerülünk. A labirintus nem túl bonyolult, főleg, hogy van automatikus térkép. Számítsunk néhány patkányra és pókra is, ez utóbbiból lesz egy egészen komoly méretű példánnyal is dolgunk. Bár elég erős és jól bírja az ütéseket, nem túl gyors, így folyamatosan mozogva legyőzhetjük, csak arra ügyeljünk, hogy a nagy manőverezés közben ne rohanjunk bele egy másik ellenfélbe. Keressük meg a kijáratot, és így eljutunk az emberi településre, Arx városába.

Mutassuk meg a király levelét az eddig barátságtalanul morgó troll őröknek, így már beléphetünk a táborukba. Itt is találkozhatunk egy goblinnal, aki szintén arról panaszkodik, hogy a trollok sztrájkolnak, de nem tudja, miért. A bánya járatait deritsük fel – keressünk egy csákányt (pickaxe), aminek a segítségével aranyat és ékköveket bányászhatunk, és a barlangok falát is lerombolhatjuk néhány helyen. Ezt mindig tartsuk magunknál, később is szükség lesz rá. Benn a bánya mélyén találkozhatunk egy bebörtönzött trollal, és Greu barátjával is, aki elárulja nekünk, hogy a legjobb szülinapi ajándék egy képeskönyv lehetne. Ezek után keressük meg a troll királyt, beszéljünk vele, majd adjuk neki oda Lungshire király levelét. Mielőtt azonban a trollok kitisztítanák az alagutat, újabb feladatot kell elvégeznünk. Megtudhatjuk, hogy a trollok bálványát (idol) ellopta valaki, és mivel hitük szerint ez védi meg őket az omlásveszélytől, addig nem hajlandóak dolgozni, amíg vissza nem szerezzük ezt.

Háromféle úton lehet ezt a problémát megoldani. A legegyszerűbb, hogy megpróbáljuk ellopni a királytól a börtönkulcsot, amivel a megbüntetett trollt szabadíthatjuk ki. Ő hálából elvégzi nekünk a munkát, bálvány híján is. Aki erősnek érzi magát, lopás helyett a trollok lemészárlásával is megszerezheti a kulcsot (sok szerencsét hozzá). Végezetül a bálvány visszaszerzésével is megoldhatjuk a feladatot. Ehhez elsőként beszéljünk a goblin felügyelővel, aki miután megtudja, miért nem dolgoznak a trollok, rájött, hogy bejuttat minket a goblin városba. Kövessük, beszéljünk vele még egyszer, mire kinyittatja a kaput. A bejárattól nem messze találjuk a fegyverraktárt – érthető okokból az itt álló ork nem enged be, először a goblin király engedélye kell (azért feltétlenül beszéljünk vele). Sajnos a királyhoz a trónterembe nem tudunk bejutni, mert nagyon elfoglalt, de a szobáját átkutathatjuk. Az ágy melletti ládában találhatunk egy üzenetet, amiben a király orvosa emlékezteti uralkodóját, hogy véletlenül se igyon bort, mert allergiás rá. Az ágy alatt pedig egy másik cetli van, rajta az 5599 számokkal. Ezután ha körbenézünk a konyhában, biztosan feltűnik a szakács, aki folyamatosan szállítja a kaját a királynak. Felhasználva az eddigi infókat öntsünk egy kis bort az asztalon lévő tésztába (cake dough), majd menjünk a trónteremhez. Amint a szakács hoz az általunk preparált tésztából készült sütiből, a királynak hirtelen sürgős dolga lesz… Kövessük, majd beszéljünk vele, mire engedélyt ad, hogy bemenjünk mindenhová. No, irány a trónterem, ahol találunk egy számkombinációs zárat. Állítsuk a már ismert 5-5-9-9 kódra, húzzuk meg a kart, mire egy eddig rejtett ládára bukkanunk. A benne lévő papírról kiderül, hogy a goblin király bajban van – ha holnap estig nem tud ékköveket szállítani, akkor a kereskedők szövetsége hidegre teszi. A láda fölött van egy másik kar is, ami egy titkos átjárót nyit (ki a trónteremből, majd menjünk jobbra), amin keresztül a királyi kincstárba is bejuthatunk, illetve a Fridd rúnát is megszerezhetjük a plafonnál lévő pallóról. A kincstárban csak óvatosan duhajkodjunk, mert ha az őr meghallja, hogy fosztogatunk, bejön, és nekünk támad. Keressük meg Lord Atokot (a konyha melletti folyosó végén van a szobája), és beszéljünk vele. Nem rejti véka alá, hogy ő szeretne a király lenni. Hmmm, gyanús… A párnája alatt van egy kulcs. Ezt szerezzük meg (várjuk meg, amíg kimegy, különben nekünk támad kutakodás közben),

és menjünk vissza a bejárat melletti raktárhoz. Az őr már beenged, a frissen szerzett kulccsal pedig kinyithatjuk a ládát, amiben megtaláljuk a trollok szobrát. Tehát Lord Atok lopta el, hogy így megölesse a királyt! Időközben ő is rájött, hiba volt beszélni haragjáról, ezért amikor megszerezzük a szobrot, nekünk támad, hogy ne tudjuk lebuktatni. Győzzük le, és pakoljuk ki a raktárt (mivel Atok az őrt is megölte, már nem kell tartanunk haragjától), de ne felejtsük el átkutatni a hullákat – pláne mivel csak kulcs segítségével tudunk kijutni. Ezután már nincs más dolgunk, mint visszajuttatni a bálványt a trollokhoz, akik befejezik a sztrájkot, és helyreállítják emberek beomlott járatát is. Mehetünk vissza Lungshire királyhoz Arx városába, hogy jelentsük: a küldetést sikeresen teljesítettük. Útközben csákányunk segítségével szedjük össze a kristálybarlangból az ékköveket.

Amint visszatértünk, egy tárgyalás kellős közepébe csöppenünk. Miközben a király és alattvalói éppen a földrengések okáról beszélgetnek, az őrparancsnok azzal a hírrel érkezik meg, hogy újabb rituális gyilkosság történt. Mint helyi hőst, Lungshire minket kér fel, hogy nyomozzunk az ügyben, illetve járjunk utána, hogy a királyi asztrológust (Falan Orbipalanx) ki ölte meg. Segítségül immáron szabadon bejárhatunk mindenhová, és egy saját lakosztályt is kapunk – ez a trónterem körüli kerengőn található. Hasznos, hogy van benne két láda, ahol felgyűlemlett cuccainkat tárolhatjuk, sőt, egy hátizsákot is kapunk, amit felvéve kétszer annyi cuccot tarthatunk magunknál (további zsákokat is pakolhatunk magunkra, így még több helyünk lesz). A nyomozásunk kezdeteként menjünk a könyvtárba, és hallgassuk meg, mire jött rá Chinkassh, a „szexi" könyvmoly. Ha még nem tettük, olvassunk egy keveset, főleg Arx világának lakóiról. Ezután a könyvtárból nyíló laboratóriumban beszéljünk az alkimistával, akitől megkapjuk Falan lakosztályának kulcsát (szintén a trónteremből nyílik), és egy rövid, tőle származó feljegyzést is.

Beszélgetés után ne felejtsünk el körbenézni a laborban, ugyanis jó pár rúnát, varázsitalt és egy receptkönyvet is találhatunk. Kifelé menet ismét konzultáljunk a könyvtárossal, aki ad egy könyvet, amely Gerunak lesz tökéletes ajándék (ha nem tenné, beszéljünk még egyszer a bányákban dolgozó trollokkal). Nyomás Falan szobájába, ahol a levélkéből kitalálható 2-4-8 kóddal nyitható széfet találjuk a falon lévő kárpit mögött. Az ezután következő tanácskozásból sok minden kiderül. A legfontosabb az, hogy megtudjuk, az istenek minket jelöltek ki, hogy megakadályozzuk a démon, Akbaa megidézését Arx világába. Ezt úgy

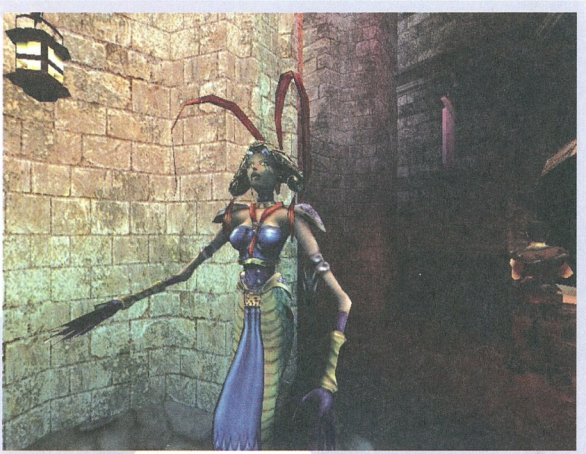
tudjuk megtenni, ha behatolunk az őt imádók templomába, és megsemmisítjük az ott található meteort.

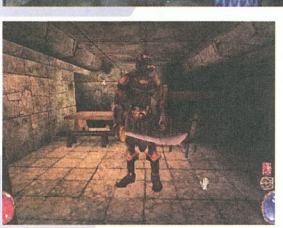
Első utunk a börtönbe vezessen, ahol a gyilkos elárulja, hogy a templom a Sárga Tulipán fogadó alatt található – ez az a hely, ahol annak idején egy jelszóval védett ajtóval találkoztunk. A bünbánó fogoly elárulja a jelszót, tehát már semmi akadálya sincs, hogy bejuthassunk. Kifelé menet tanúi lehetünk egy érdekes párbeszédnek, de egyelőre még nem tudjuk, pontosan miről is van szó, mivel mindenki kikerüli kérdéseinket. Amint elhagyjuk a királyi kastélyt, a könyvtáros újabb meglepetést tartogat – megtanít a teleportok használatára, amelyek sokkal gyorsabbá teszik a közlekedést (először mindegyiket be kell kapcsolni az Activate teleport varázslattal). Egyébként a trónteremből nyíló egyik ajtó mögött is van egy térkapu, ezt mindjárt kapcsoljuk is be. Mielőtt elindulunk a fogadóba, beszéljünk a mellettünk álló nővel – mint kiderül, a kislányának nyoma veszett, és természetesen elvállaljuk, hogy megkeressük őt. Kutassuk át a környékbeli szobákat. Az egyikben lévő ládában egy könyvet találunk, amely egy emberáldozat bemutatásáról beszél, amit a 4. szinten lévő oltárnál fognak bemutatni. Erre a szintre úgy juthatunk, ha visszamegyünk a troll bányához, és átmegyünk az ott lévő – most már őrizetlen – hídon. Útközben ne felejtsük el aktiválni a teleport kapukat. A kígyószikla a térkép bal alsó sarkában van (mi a lépcsőn, a térkép közepén kezdjük ezt a szintet). Nyugodtan derítsük fel a környéket, nem kell sietni, és mindenképpen nézzük meg a lépcső feletti termet – itt van ugyanis az oltár, ahol a kislányt majd fel akarják áldozni. Ha esetleg ajtó állja utunkat, azt fegyverrel törjük be, a villogó energiafallal viszont most még ne törődjünk. Menjünk a térképen a bal alsó sarokba, és miután láttuk, hogy a papok elindultak, kövessük őket az oltáros terem felé. Összesen 5 papot kell legyőznünk (ebből 3-at a folyosón, ezek nem túl erősek, 2-t pedig az áldozati teremben, itt az egyik pap már varázslatokat is használ). Igyekezzünk, hogy minél hamarabb sikerüljön megszabadítani a kislányt – ha lassúak vagyunk, és feláldozzák, akkor egy démont is le kell küzdenünk. Ha sikerült megakadályozni az áldozatot, menjünk vissza Arx-ba (akár teleporttal is), és látogassuk meg a hölgyet a boltban (abban, amelyik előtt találkoztunk vele). Jutalmul ingyen választhatunk egy dolgot az árukészletéből (bár nekem csak mondta, hogy ingyen van, de amikor elkértem egy cuccot, ugyanúgy kellett fizetni).

Miután más dolgunk nincs, irány a fogadó a jelszavas ajtóval, hogy móresre tanítsuk a démonimádókat. A templomban mindjárt jobbra a bejáratnál lévő szobában megtaláljuk az első meteordarabot (Akbaa rock, két pap társaságában). Derítsük fel a templomot – a központi teremben (ahol egymással szemben 3 ajtó van) jó pár csuhást el kell intéznünk (újabb kő a jutalom). Csak az egyik ajtó mögött éppen imádkozó vak papot ne bántsuk egyből, mert azt hiszi, mi is hívek vagyunk, és így kikotyog pár titkot a meteorról – utána persze bemutathatjuk áldozatként, ha már úgyis annyira odavan ezért a szokásért. Ebben a teremben van két kapcsoló is, ami egy-egy ajtót nyit. Az egyik egy ládát rejt, amiben egy újabb Akbaa követ találunk (ez fontos, de ha az őrző lich túl erős, később is visszajöhetünk). A másik mögött egy gólem vár ránk, és egy kifoszthatő hulla két rúnával. Ezeket kutassuk át, mert több szükséges tárgy is náluk van, nevezetesen: egy gólemszív és több, üzenetet tartalmazó tekercs. Az egyik egy kódot tartalmaz (113), egy másik pedig utalást arra, hogy az „első zárja a másikat" – mindjárt kiderül, mi is ennek az értelme. Megtudhatjuk azt is, hogy a gólemszív a biztonsági rendszer egyik kulcsa. Kutassuk át a templom déli részén lévő lakószobákat – több varázstekercset szerezhetünk, plusz a legutolsó szobában (ahol a varázsitalok főzéséhez szükséges lepárló berendezés – still – van) a falon találhatunk egy titkos kapcsolót is, amely által két rúnához is hozzájutunk. Ezután keressük meg az energiafalat, amit az egyik varázstekercsen található Dispel Field varázslattal hatástalanítsunk.
A mögötte lévő 3 gólem közül a középsőnek hiányzik a szíve – operáljuk hát be a nálunk lévő darabot. Miután feléledt, parancsoljuk meg neki, hogy kövessen, és küldjük rá a közeli rács mellett található padlólapra, ami kapcsolóként funkcionál. A felemelkedő rács

mögötti kapcsolót állítsuk át. Ezután a gólemek terméből nyíló szobában állítsuk be a számzáron a 113-as kódot, majd húzzuk meg a kart (kódbeállítás nélkül egy gólem jön elő). Végül a harmadik ajtón menjünk át, ami egy hosszú folyosóra visz. A végén lévő ajtó csak akkor nyílik, ha bezárjuk az elején találhatót, azt, amin bejöttünk. Az itteni teremben is állítsuk át a kart, ezzel sikeresen kikapcsoltuk a biztonsági rendszert, és láthatjuk, amint megjelenik egy híd (a vak pap terméből nyíló folyosón). Menjünk át rajta, így bejutunk a meteor termébe, ahol éppen egy áldozat bemutatása zajlik. Nyomjuk le a megidézett démont. Ez az eddigi legerősebb ellenfél, ezért készítsünk be varázslatokat, legyen nálunk sok gyógyital, amit harc közben a H billentyűvel megihatunk, és a meteor körül rohangászva harcoljunk. Ha győztünk, másszunk fel az oltárra, és érintsük meg a sziklát. Várakozásainkkal ellentétben nem semmisül meg érintésünktől... Nincs mit tenni, kutassuk át a még ismeretlen helyeket, majd térjünk vissza Arx városába a királyhoz.

Ahogy visszaérünk, ismét rossz híreket kapunk. Az Ylsides-ek újra támadtak, és ezúttal egy túlélő sem maradt, de még az áldozatok holtteste sem került elő. Megtudhatjuk viszont, hogy létezik két varázstárgy (Krahoz és Zohark), amelyek segítségével képesek leszünk elpusztítani a meteort. Sajnos a mentett hölgyemény sétál. Beszéljünk vele, mire hátulról kapunk egy tockost. Hamarosan a lázadók táborában ébredünk. Mint kiderül, a leányzó a lázadók vezére, akinek a birtokában van a Krahoz. Szívesen oda is adja nekünk, ha cserébe megszerzünk neki egy értékes pajzsot a kriptákból. Mielőtt elindulunk, nézzünk körbe a táborban, egy fegyverboltot is találhatunk, ahol egész jó cuccok vannak – persze nem olcsón. Ha megvagyunk, hagyjuk el a tábort az engedély (sacred dagger pass) használatával a lezárt kapunál. Ahhoz, hogy a kriptába bejuthassunk, Arxban kell beszélnünk Carlóval, az őrség parancsnokával (volt már hozzá szerencsénk). Tőle kapjuk meg a kulcsot, ami a kripta kapuját nyitja (ez itt van a városban, a teleporttól nem messze). Mivel elég kemény hely, először jól tápoljunk fel – javíttassuk meg fegyvereinket, zsákoljunk be varázsitalokat, és feltétlenül hozzunk magunkkal egy csákányt, továbbá nem hátrány, ha készítünk néhány facöveket (wooden stake) is – ezeket közönséges botokból faraghatjuk egy tőr segítségével. Érdemes lehet ellátogatni az 5. szintre is (a 4.-ről, a nagy tótól délre van a lejárat). Itt először trollokba botlunk. Ha Greunak vittünk már ajándékot, akkor a tőle kapott amulett láttán nem fognak nekünk támadni – ellenkező esetben viszont készüljünk jó kis csetepatéra. Két goblin törzs is él ezen a szinten, a vízi goblinok és a földi goblinok. Mivel kölcsönösen utálják egymást, mindkét helyen felajánlják, hogyha elintézzük a másik törzset, akkor ajándékot kapunk. Ha a vízi brigáddal végzünk, akkor jutalmunk a 7. szinten elrejtett kincs lesz, ha pedig nekik segítünk, akkor mindössze egy arany amulettel leszünk gazdagabbak. Szintén ezen a szinten vannak még kereskedők is, akiktől elég jó dolgokat lehet beszerezni – néhány rúna csak náluk kapható az egész játékban.

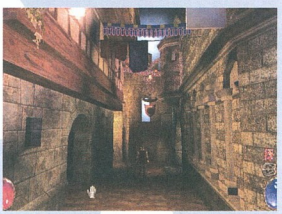




tárgyakat a lázadók ellopták, így az új feladatunk ezek felkutatása lesz. Szokás szerint látogassuk meg a könyvtárat némi infóért, majd menjünk a 4. szintre, a nagy tóhoz (ahol nemrég mentettük meg a kislányt a szekta kezéből). A tóparton az előbb megpéldául találunk egy kulcsot, ami a lakosztályában lévő ládát nyitja. Achanta, a vámpír sírját is keressük meg – egy egész jó kard mellett egy áldozókést (sacrificial implement) is találunk nála. Ezt használjuk magunkon annál a szobornál, ami egy tálat tart a kezében – így új területek nyílnak meg előttünk, többek között a hősök termének kulcsát (itt az egyik szobor kardja funkcionál kapcsolóként, ez nyitja a lejáratot a következő szintre) és egy páncélt is megszerezhetünk. Egy törött kapcsolóval is találkozunk, amit egy fadarab segítségével tudunk megjavítani. A mögötte lévő dárdákkal teli folyosón úgy tudunk átkelni, hogy a szomszéd helységben lévő sírban található kapcsolót meghúzva a hátunk mögött kinyíló titkos szobában is meghúzzuk a kart (egyszerű, nem?). Az itt lévő csirke egy átváltozott tudós (Lord Inut), akit egy reveal varázslattal eredeti alakjában is láthatunk (mellékküldetés), a kulcs pedig egy alternatív kijáratot nyit. Miután mindent átkutattunk, menjünk lejjebb. Ezen a szinten már élőhalottakkal is találkozunk – rögtön a bejáratnál fekszik kettő. Ahhoz, hogy ezeket végleg le tudjuk győzni, amikor padlóra kerültek, beléjük kell döfni egy fakarót, különben hajlamosak egy idő múlva felkelni. Akkor halott egy zombi, ha át tudjuk kutatni a hulláját. A rács kinyitásához helyezzünk valami értéktelen tárgyat a mozgó padlólapra, majd kapcsoljuk át a terem átellenes sarkaiban lévő két kapcsolót. Miközben felderítjük a terepet, figyeljünk arra, hogy jó pár (szám szerint 4) csapda is van a középső és az abból nyíló folyosókon, amelyeket úgy lehet semlegesíteni, hogy a gyanús padlórészre dobunk valami súlyt. A bejárati rácstól jobbra lévő folyosón, a harmadik szobában van egy kapcsoló, ami a sírból a szint többi részére kivezető átjárót nyitja, ezt ne felejtsük el aktiválni – az ezen keresztül elérhető barlangrendszerben egy újabb teleportot is üzembe helyezhetünk. A lezárt ajtókat vagy kulcsok nyitják, amit ezen a szinten találunk, vagy a középső folyosón lévő karok. Van egy szoba, ahol ha belépünk és kinyitjuk a sírt, pörgő koponyák jelennek meg középen, és egy zombi is előjön. Győzzük le, majd a falon lévő keresztet kapcsoljuk át. Jutalmunk a sírban talált kellemes tulajdonságú kard lesz. Egyébként mindenhol bontsuk ki a sírokat némi kincsért, de számítsunk rá, hogy egyik-másik helyen még laknak... A sírboltban keressük meg Azrael Darkthorne, a zombivadász nyughelyét, ahol megtudjuk az 1-3-1 kódot. Ez nem egy számkombinációs zár megoldása, hanem egy másik teremben ezeket a karokat kell meghúzni (először az elsőt, aztán a harmadikat, majd megint az elsőt). Az odajutást lezáró rácsot az utolsó keresztfolyosón lévő 2 gomb gyors egymás utáni megnyomásával nyithatjuk ki. Végül a következő kriptaszint eléréséhez le kell nyomnunk 3 nyomásérzékeny padlórészt a rácsok előtt – mondjuk a környező szobákban található sziklák remekül megfelelnek erre a célra. A 6. szinten menjünk a nagy központi terembe. Itt egy múmiát kell leküzdenünk, aki közelharcban elég erős ellenfél, mert bénít, és 2-3 ütésből le is darál minket – inkább tűzgolyókkal kínáljuk meg, abból 2 elég is neki. Lesz belőle majd több is, mindig készítsünk be előre varázslatot vagy íjat – és ha győztünk, akkor cövekeljünk is. A sírokban különféle tárgyakat találhatunk, de van, amelyikből a „bennlakó" jön elő üdvözlé-

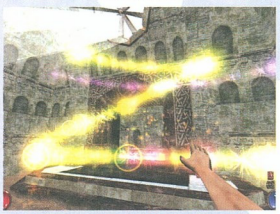
sünkre. A középen lévő sírban egy mithril páncélgatya van, de ezt csak egy másik szobában lévő kapcsolóval fogjuk tudni kinyitni (méghozzá abban, ahol utunk célját, a Shield of Eldert találjuk). Menjünk ki a nagyteremből (a kapcsolókat súlyozzuk le, majd a karokat váltsuk át, az izzó láváknál pedig dobjunk át valami könnyű tárgyat a túlparton lévő kapcsolóként működő padlólapra), és keressük meg azt a szobát, ahol jelek vannak a padlóra vésve – ha jobban megnézzük, ugyanilyen jelek vannak a kriptában talált köveken is (összesen 6 ilyen kődarab van). Gladivir, a szellem is megszólít bennünket – ő őrzi a pajzsot, amiért jöttünk, de hogy méltóak vagyunk rá, azt furmányos feladatai megoldásával kell bizonyítanunk. Az első teendőnk, hogy 6 tárcsán kell beállítanunk a kör középpontjától kifele eső jeleket a megfelelő sorrendbe. A megoldás kulcsa a nemrég elhagyott nagyteremből nyíló, lépcsőn elérhető helységekben van, ugyanis a padlón első látásra repedésnek tűnő bemetszések azonosak a köveken és a tárcsákon lévő jelekkel. Ugyanúgy kell beállítani ezeket, ahogy a szobák helyezkednek el (az automata térképre ránézve látszik, hogy a tárcsák egymáshoz képest körülbelül úgy állnak, mint a 6 szoba a nagy terem körül). Ha szemben állunk a leendő kijárattal (ahol bejövetelünkkor leereszkedett a rács), akkor az óramutató járása szerint a jelek sorrendje a következő: 1 óránál a C betű, 3 óránál a C betű ponttal, 5 óránál az ötágú csillag, 7 óránál az U betű, 9 óránál a nap jel, 11 óránál pedig a kör. A második feladat, hogy a 6 jelet tartalmazó kövecskét olyan sorrendben helyezzük el a szerkezet körül lévő emelvényeken, ahogy a tárcsákon a belső oldalon lévő szimbólumok állnak. Ha mindez megvan, kinyílik a kapu, amely mögött végre megtalálhatjuk álmaink pajzsát (és ne felejtsük el meghúzni a kart, ami a pajzsot tartalmazó sír mögött van a törmelékek alatt – az eddig zárt sírt nyitja a nagyteremben). Egy titkos átjáró is van az újonnan megnyílt szobában (ha bejövünk a rácsos ajtón, a kapcsoló jobb kéz felé van, a sarokban, infralátással könnyebb kiszúrni), amely mögött egy rúnát találhatunk. Ahogy elindulunk kifelé, egy lich fog ránk támadni (hullanak belőle a varázslatok rendesen, ráadásul hajlamos a múmiákat is feltámasztani). Legyőzése után kutassuk át, jutalmunk egy újabb rúna lesz. Végül látogassuk meg az erre a szintre vezető lépcső melletti eddig üres termet, ahol egy új átjárón keresztül egy titkos szobába juthatunk némi extra felszerelésért. Miután megvan a pajzs, két dolgot tehetünk – folytathatjuk a kripták felderítését (még van 3 szint belőle), vagy visszatérhetünk a lázadók táborába (a 4. szintre), hogy leadjuk a pajzsot. Javaslom, hogy tegyük ez utóbbit.

A hölgyike természetesen nagyon örül a cuccosnak, és állja is a szavát, megkapjuk a Krahozt (illetve most már van engedélyünk, hogy elvegyük). Azt is megtudhatjuk tőle, hogy a pajzs nagyapjáé, Poxellis királyé volt. De hát erről a névről már hallottunk valamit! Nevezetesen azt, hogy Poxellis a jelenlegi király, Lungshire apja is egyben. Ebből viszont az következik, hogy a lázadók vezére nem más, mint a király elrabolt és állítólag meggyilkolt lánya, Alia! Viszont ahhoz képest, hogy halott, elég virgonc a kicsike – kiderül tehát, hogy a lázadók nemhogy megölték volna a király lányát, hanem megmentették, amikor megtalálták halott anyja mellett (kár, azt hittem, az asszony is megmenekült...). Mindegy, nekünk most fontosabb dolgunk van: most, hogy a csodafegyver elveszett darabja megvan, itt az idő, hogy elmenjünk a kígyócsajokhoz a másik feléért, a Zoharkért. Őket a hatodik szinten találjuk (ugyanazon, ahol egyelőre befejeztük a kripták átkutatását). Az őrrel beszéljünk, készségesen beenged a nővérek táborába. Keressük meg a főmuftit – de útban odafelé kapcsoljuk be az itteni teleportot is – és kérjük el tőle a másik darabot. Szívesen odaadja nekünk... ha először sikeresen vesszük az illúziók templomának próbáját (úgy látszik, senkit se érdekel, hogy éppen a világ megmentésén fáradozunk). Keressük meg a templom bejáratát (nem messze a 7. szintre vezető lépcsőtől találjuk), ahol a nővértől kapott kulcs segítségével be is mehetünk. Feltétlenül legyen nálunk egy Reveal varázslatot tartalmazó scroll (éles szeműek találhatnak egyet a könyvespolcon), vagy legyünk képesek annak elmondására. Enélkül ugyanis nem fog sikerülni a teszt. Húzgáljuk el az összes függönyt a Hall of Brave teremben, hogy megtaláljuk a kapcsolót, ami egy ládához nyit utat. Az első szobában megtudjuk, hogy a kígyót ott kell eltalálnunk, ahol a jogar és a kard találkozik. Nos, a következő helyen ezt a pontot kell meglőnünk egy nyíllal a rácson keresztül, hogy kinyíljon az előbb talált láda, benne egy arany kígyóval. Ahhoz, hogy tovább tudjunk menni, most lesz szükségünk a Reveal varázslatra, amit rányomva a karokra megtudjuk, hogy melyik az igazi. A következő feladatunkat a 6 szobát magában foglaló teremnél kell elvégeznünk – mindegyikben van egy kar, és ezeket kell megfelelő sorrendben átkapcsolnunk. Az emelvényen lévő kristálygömb mutatja meg, melyik a következő kar. Ám mivel mindegyik kar ugyanúgy néz ki, tegyünk különböző tárgyakat a szobákba, hogy pontosan azonosítani lehessen, melyiket mutatja a gömb. Ezután már gyerekjáték a megoldás: nézzünk bele a gömbbe, húzzuk meg a látott kart, majd újból kukkolás és karhúzás, hatszor. A felnyíló rácson mehetünk tovább, de előtte vegyük fel a gömb emelvénye alatt megjelenő újabb – hamis – aranykígyót. A tükrös szobában győzzük le a láthatatlan embert, majd menjünk át a tükrön, és keressük meg a rejtett gombot. Nyomjuk meg, mire kinyílik egy falrész – ám nem itt kell átmenni, hanem az előző szobában, nagyjából ugyanezen a ponton válik átjárhatóvá a fal (infralátással könnyű kiszúrni). Az ez utáni kör alakú folyosón egy teleport dobál minket. Úgy mehetünk át rajta, hogy a dobás után hátrafelé kezdünk el menni (figyeljük a térképet, hogy felfelé, azaz észak felé haladjunk ilyenkor). A következő folyosón ismét teleport, ezt rögtön az elején lévő tábla felett található titkos gombbal nyitható folyosón kerülhetjük el. Végül az utolsó teremben lévő tálba tegyük be az elsőnek talált (eredeti) aranykígyót. Megjelenik a Zohark, amit két őrző legyőzése után már vihetünk is (fizikailag gyengék, csak a tűzgolyóik erősek). Útban kifelé a templomból egy halott kígyóba bukkanunk. Átkutatva egy levelet találunk, amelyben valakik a kristálybarlangba hívnak bennünket. Menjünk hát oda – két kígyócsajt találunk ott, akik a jelenlegi vezető, Zalnashh ellen terveznek összeesküvést. Intézzük el őket, mert Zalnashh segítségére még szükségünk lesz.



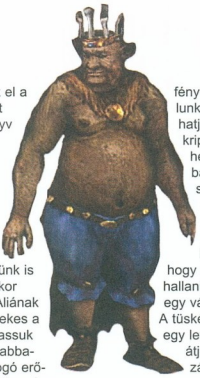
Mivel már birtokunkban van a meteor megsemmisítéséhez szükséges két varázstárgy, ideje visszalátogatni Akbaa templomába. Meglepetésünkre a templom megint tele van – ezúttal az Ylsidesek lakják. Verekedjük magunkat át rajtuk (aki akar, a goblin börtön felől is bemehet, úgy könnyebb, mivel baromi erős fickók ezek, viszont így kevesebb XP lesz), és felvéve a Krahoz és Zohark gyűrűket, pusztítsuk el a meteort (a marad-

ványait ne hagyjuk ott). Mehetünk vissza Arx-ba jelenteni sikerünket a királynak. A-hogy visszaérünk, az irtózatos zene és a haldokló örök jelzik, valami gáz van. Az Ylsidesek elfoglalták a várost, és a királyt börtönbe vetették. Menjünk, szabadítsuk ki – közelharc helyett javaslom a fireball varázslat intenzív használatát, de van lehetőségünk ismét elkerülni a harcot, ha teleporttal



az se mindegy, hogy hol készítjük el a cuccot. Azért a sok teendő mellett kapunk jutalmat is, ugyanis a könyv a közönséges fegyverek megbűvöléséről (Enchant Object) is ad tájékoztatást.

Mielőtt elrohannánk a szükséges összetevőkért, tápoljunk egy kicsit. Elsőként passzoljuk el a már feleslegessé vált Zohark és Krahoz gyűrűket. Több lehetőségünk is van, de a legjobban szerintem akkor járunk, ha a lázadók vezérének, Aliának adjuk mindkettőt (amúgy elég érdekes a reakciója a lánynak). Ezután folytassuk a kripták felderítését onnan, ahol abbahagytuk a 6. szint végén, egy villogó erőfalnál. Nyomjunk rá egy dispel field varázslatot, és már mehetünk is tovább. A következő emeleten a lezárt rácsos termek nyitásához szükséges kapcsolókat a szemben lévő szobákban találjuk. Az ezután követ-



fényes gömböt (shiny orb) találunk, ezt a 6. szinten használhatjuk, hogy átjárót nyissunk a kriptából a szint többi részéhez. Ugyanebben a szobában van egy kulcs is, ami a szemben lévő ajtót nyitja. Itt egy elátkozott szellem bíz meg azzal, hogy keressük meg a gyilkosát (mellékküldetés). Előfordulhat, hogy egy sikoltozó nőt is fogunk hallani – ne dőljünk be neki, csak egy vámpír szórakozik velünk. A tüskékkel teli vermen én csak egy levitate varázslattal tudtam átjutni, ugyanis a gödröt lezáró egyik kar a túloldalon van, amit emiatt nem lehet meghúzni. Az utolsó szinten 4 urnát kell összeszedni a sírokból, amelyeket a legutolsó teremben Poxellis király ravatala köré kell elhelyezni az oszlopokra (az urnákat ne csak rátegyük, hanem használjuk (!) az oszlopokon). Jutalmunk egy igazlátó sisak lesz, amit ha viselünk, akkor megmutatja az elrejtett és titkos dolgokat. Ez rögtön vegyük is használatba, mert miután legyőztük a ránk támadó két lichet, a kijárat csak akkor fog kinyílni, ha szorosan követjük a padlón lévő rejtett nyilakat.

egyből a palotába megyünk, és a trónteremben megkeressük a titkos folyosót, amit a szobánktól balra lévő egyik lámpa nyit. A-hogy leérünk a börtönbe, kiderül, hogy csapda az egész, ám feltűnik régi ismerősünk, aki kisegít bennünket. Megtudjuk, hogy a meteor elpusztítása mégsem volt elég Akbaa legyőzéséhez, küldetésünk hát nem ért véget. A megnyíló csatornában bújjunk el, miután felszedtük az Ylsides páncélzatot. Az ellenség elvonul, és Arxban ismét nyugalom lesz. Menjünk vissza a kastélyba, és beszéljünk a királlyal. Új feladatot kapunk, nevezetesen létre kell hoznunk a sorsdöntő fegyvert, ami képes legyőzni a testet öltött Akbaát. Hogy pontosan mi is ez, és hogyan kell elkészíteni, azt egy könyvből tudhatjuk meg (címe: The theory of ultimate weapon). Kedvenc könyvtárosunk el is árulja, hogy a nevezett művet kikölcsönözhetjük a kígyólányok „kastélyában" a 6. szinten, így hát térjünk vissza oda. Elsőként beszéljünk a trónteremben lévő királynővel, akitől megtudjuk, hogy két összetevőre van szükségünk a fegyverhez: Akbaa meteorjából egy kis porra (ez a Koltk powder, ami már megvan), illetve egy sárkánytojásra. Ezután irány a könyvtár, ahol megkapjuk a könyvet, amiért jöttünk. Olvassuk el, és megtudjuk, hogy a démonölő kard alapanyaga a mithril, tehát ezt is be kell majd szerezzük, ráadásul

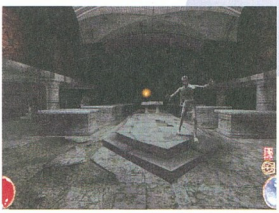
kező labirintusban eszeveszett mennyiségű kapcsolót és gombot kell megnyomnunk, hogy bejuthassunk a ráccsal elzárt szoborhoz – feltétlenül használjuk az infralátás varázslatot a rejtett kapcsolók megtalálásához. A sorrend nem lényeges, és nem is kell mindegyiket használni, például a bejárattól jobbra lévő csak a halálunkat okozza – ezen kívül a folyosókon is van 1-2 csapda, ezekre figyeljünk. Némelyik kapcsoló elzárt folyosókat nyit, amelyek mögött újabb megházandó karok vannak. A térkép bal alsó sarkában lévő teremben (ahol a gyógyító varázskút van) található kapcsolót pedig többször is kell használni, mert 3 különböző helyen van hatása. Az ezzel nyíló első rács mögötti tüskés veremnél lőjünk nyíllal a folyosó végén lévő kapcsolóba az átjutáshoz. Jó alaposan kutassuk át a területet, majd ha kinyílt a rács, menjünk át a szobor termébe (figyelem, nem ott lesz a bejárat, ahol még a labirintusba való bejövetel előtt először megláttuk). Amint belépünk a terembe, három fegyver támad ránk – ne ijedjünk meg, ezek láthatatlan harcosok, akiket ugyanúgy kell legyőznünk, mint bárki mást. Ebben a teremben ismét egy csomó kapcsoló van, ezeket kell abban a sorrendben meghúzni, ahogy a középen lévő szobor karja mutatja. Az ezt követő folyosón 4 szoba található. Kutassuk át őket. Az egyik holttestnél egy

Ezzel a kriptákat kipipálhatjuk, sikeresen felderítettük az egészet. Itt az ideje, hogy figyelmünket Akbaa megölésére fordítsuk. Induljunk el a 8. szinten lévő törpe városba. Sajnos a kriptából ide nem lehet átjutni, csak egy kis kerülővel. Menjünk vissza a 6.-ra, és nyissuk ki az átjárót a gyíkok templomába (tegyük a shiny orbot az átjárótól balra lévő falon container-be, majd nyomjuk meg). Innen a kígyók templománál (ahol anno a Zoharkot szereztük) átjutunk a 7.-re, ahol patkányembereken, pár pókon és egy nagy férgen kívül semmi extra nincsen. Aktiváljuk a szint teleportját (balra találjuk), majd a keressük meg a következőre vezető lépcsőt. Ezt a szintet is a teleport üzembe helyezésével kezdjük, ami a lávató közepén van, még a törpe zónán kívül – ezzel az összes átjárót bekapcsoltuk. Menjünk be a törpe birodalomba, de készüljünk fel, hogy itt bizony varázsolni nem lehet – jó, ha hozunk magunkkal 8-10 fáklyát. A konyhába ugorva induljunk egyenesen. Hamarosan egy baromi nagy pokolkutya érkezik fogadásunkra. Mivel ezt csak úgy egyszerűen nem lehet legyőzni, meneküljünk előle. Fussunk tovább egyenesen, az ajtó után pedig kanyarodjunk balra, a lávás szobába. Ugráljunk át rajta, majd rohanjunk tovább ütközésig. A zsákutcában van egy hulla, szedjük el tőle a kulcsot, a dwarf húst és a power stone-t. Induljunk vissza, amint meglátjuk a kutyát, észreveszünk egy ajtót is balra. Ezt a frissen talált kulccsal nyissuk ki, és rohanjunk a folyosón, a második lehetőségnél pedig kanyarodjunk jobbra. Egy gépterembe jutunk. A power stone-t rakjuk a balkéz felé eső hordószerű gépezeten található nyílásba, és másszunk fel a létrán. A kutya eddigre biztos beér. A rácson menjünk körbe, a kapcsolóig, majd fogjuk a törpe húst, és dobjuk pontosan a terem közepén lévő kalapács alá (ami akkor emelkedett fel, mikor a power stone-t betettük a helyére). Amint a szörny odarohan, húzzuk meg a kart, és nézzük, ahogy a lény kiszenved. Most egy darabig nyugodtan nézelődhetünk. Menjünk be a legszélső folyosón, ami az irodába vezet. Itt van egy napló, amiből kiderül, hogy is került elő ez a dög (tiszta Gyűrűk ura

sztori), valamint egy kar és egy kulcs is várja, hogy foglalkozzunk vele. Menjünk vissza a kalapácsos szobába. Rögtön balra van egy kapcsoló, ezt jegyezzük meg, majd menjünk be abba a folyosóba, amelyiken először jöttünk ide. Kanyarodjunk kétszer balra. Az egyik oldaljáratból hirtelen megint előront a kutya. Rohanjunk vissza az előbbi kapcsolóhoz, húzzuk meg, és figyeljük, ahogy a szörny bezuhan a lávába, és most már végleg elpusztul. Keressük fel az eddig még ismeretlen területet. Az egyik szobában két kulcsot, egy power stone-t és egy kard öntőformát találunk (mold). A bányákat bejárva némi ércet és még néhány power stone-t szerezhetünk. Végül a legutolsó teremben, a fagerendázatra felmászva megleljük a mithril tömböt. Mivel túl nagy, hogy eltehessük, dobjuk az alul lévő gépezet bal kamrájába, tegyünk bele egy áramforrást, és húzzuk meg a kart. Menjünk vissza a kalapácsos szobába, ide került a mithrilünk. Tegyük a tömböt a kalapács alá, és egy újabb power stone felhasználásával törjük kis darabokra. Szedjük össze ezeket, és irány a kovácsműhely (forge). Itt két gép van – először az egy kalapácsos, kemencés eszközt fogjuk használni. Tegyünk a kemencébe 2 mithril darabot és a Koltk powdert, majd adjunk energiát, és kapcsoljuk be a szerkezetet. Az eredményként keletkező tömböt fogjuk, és menjünk fel a lépcsőn a másik – két kalapácsos – gép tetejére, majd tegyük bele a rekeszbe, az öntőformát (mold) pedig rakjuk a bal oldali kalapács alá. Adjunk energiát, kapcsoljuk be a gépet, és már kész is a mithril kard. Aki akar, kovácskodhat még egy kicsit a bányában talált ércekből, egyébként mehetünk haza. A kijárat a konyhánál – hála a kutyának – beomlott, de az egyik kulcsunk nyitja a konyha melletti ajtót. Ha kiértünk, mehetünk teleporttal egy sárkánytojásért a második szintre. Feltétlenül legyen nálunk néhány fireball és levitate tekercs, ha nem tudjuk elmondani ezeket a varázslatokat (utóbbihoz a Movis rúnát az 5. szinten lévő kereskedő testvérektől tudjuk beszerezni).

Menjünk fel Greu barlangjának bejáratához, és innen levitáljunk át a nagy szakadékban lévő teleport felett – így jutunk el a jégbarlangba. A nagyteremnél keressük meg a szélen felfelé futó ösvényt, menjünk fel a lépcsőn. A főhős érdeklődéssel kezdi vizsgálni a plafonról lelógó cseppkövet. Újjal lőjünk bele, mire leszakad, és beleáll az alatta lévő cseppkőbe. Levitáljunk át az így kialakult oszlopra, majd innen ugorjunk át a barlangba (ahol egy páncél, egy hátizsák és 2 scroll vár bennünket), ahonnan átlebeghetünk egy másik barlangba. Itt apríttsuk fel a pókot, fosszuk ki a hullákat, és menjünk át a folyosón. Ismét kijutunk a nagyteremhez, ahol egy ugrás és egy levitálás után egy hullákkal teli helységbe érünk. Olvasszuk le tűzgolyóval a két jégtömböt, aztán menjünk tovább. Miután leguggolva átmászunk a szűk folyosón, meg is érkezünk a sárkány barlangjába. Beszéljünk vele, és ezután két lehetőségünk van: megpróbálkozhatunk a harccal, vagy fizetünk neki annyi aranyat, ahány pikkelye van. Ehhez az infót a könyvtárban találjuk (4815 aranyról van szó). A döntés a miénk... mindenesetre gyorsabb és izgalmasabb a harc – ráadásul nem annyira vészes, mert ha nagyon legyengülünk, nyugodtan visszabújhatunk a barlang bejáratánál lévő járatba, oda nem tud utánunk jönni. A sárkánynál lévő temérdek pénz pedig amúgy is jól jön.

Miután a tojás megvan, itt az idő, hogy befejezzük a varázskardot. Több lehetőségünk is van – ha elég magas szinten vagyunk, akkor mi magunk is el tudjuk mondani az „enchant item" varázslatot (használjuk előtte a sárkánytojást a kardon), de ha mégsem jön össze, akkor Zalnassh is megcsinálja, ha eláruljuk neki a lázadók rejtekhelyét. Ha felfedjük előtte Alia búvóhelyét, akkor megtekinthetjük, amint összeszedve csapatát belép a teleportba és elmegy, hogy leölje őt és lázadó barátait. Ugyan ez a legkönnyebb út, de nem feltétlenül a leghumánusabb. Így vagy úgy, a kard legyen kész, és már mehetünk is Akbaa megölésére. Ha nem lenne nálunk, akkor vegyük magunkhoz az eddig megszerzett Akbaa meteorokat (Akbaa rock, 3 darabot szereztünk meg a 2. szinten lévő templomból). Irány a 4. szint, ahol a térkép északnyugati részében van egy energiamező, ami mögé még nem néztünk be. Nyomjunk rá egy dispel field varázst (ha nem megy, akkor használjunk egy scrollt), és már mehetünk is az Ylsides bunkerbe. Intézzük el az őrségben álló papot és a harcosokat – az egyik hullánál megtaláljuk a 4. meteordarabot.



Bejutva a bunkerbe további harcosokkal kell elbánnunk. Minden esetben kutassuk át az elesetteket, 4 különböző kulcs lesz náluk – némelyik ládát nyit, némelyik pedig a helységek ajtajához lesz megfelelő. A főkolompos (Iserbius) szobájában találunk egy oltárt koponyákkal. Tegyünk egy gyertyát a jobb oldalira, mire egy titkos rekesz nyílik az ágyon, benne egy kulccsal, ami a szobában lévő ládát nyitja. Ebben van az ötödik Akbaa kő. Keressük meg a szobát az öt oszloppal (innen jobbra a második helység a nagy kétszárnyú ajtóval), és helyezzünk mindegyikre 1-1 követ. Ezáltal megnyílik a bejárat a szentélybe, ahol a végső harc vár ránk. Támadjunk rá a varázsoló Iserbiusra, aki az első ütés-váltás után átváltozik, így maga Akbaa lesz az ellenfelünk. Igazság szerint nem túlságosan erős ellenfél – folyamatosan körözzünk körülötte, és üssük, mint a répát. Ha gáz van, használjunk gyógyitalokat. Tapasztalataim szerint ha nem távolodunk el tőle nagyon, akkor csak egyedül száll szembe velünk – ellenkező esetben viszont hajlamos megidézni pár démont is. Ezért maradjunk a nyakán (amikor éppen villámokat lövell, csak akkor ugorjunk hátrébb 1-2 lépést), és csépeljük – akkor kevesebb problémánk lesz vele, mint az Ylsides harcosokkal, mert elég lassú. Amikor sikerül győzedelmeskedni, még megnézhetjük, amint Noden istenség megérkezik, és elvisz bennünket Arxból. Feladatunkat teljesítettük, a játék véget ért.

SzabFer

Fejlesztő: Arkane Studios
Kiadó: Jowood

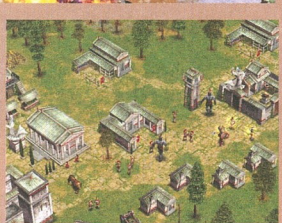
Megjelenés: 2001-November-08

Kategória: RPG

Honlap: http://arxfatalis.jowood.de

AGE OF MYTHOLOGY

Az Age of Empires a stratégiai játékok körében már-már fogalomnak számít, még ha a Microsoft nevű sötét felleg köré is van burkolva. Ezútal megjelent a sorozat következő része, az Age of Mythology, ami szinte ugyanarra a sémára épül, mint az Empires, csak éppen igencsak mutatós 3D-s grafikával felszerelkezve. Igazság szerint, ha az AoM-re gondolok, akkor csupa pozitív jelző jut eszembe. Nem hiszem, hogy valaha is láttam volna ilyen szép 3D-s stratégiai játékot (persze nem sok van még belőlük). Mindezek mellett sikerült a készítőknek olyan három népet megragadniuk, akiknek a hitvilága és mitológiája valóban széles tárháza az ötleteknek. Ezek a vikingek, az egyiptomiak és a görögök. Mindhárom népnél három-három főisten van kidolgozva, akiket félig-meddig mi testesítünk meg. De nem hiszem, hogy elegendő lenne számomra az oldal, hogy leírjam mindazt, ami megfogja az embert ebben a fantasztikus játékban. Csak indítsunk egy új játékot, és győzzünk leesett állunk felszedegetése közben még a játékmenetre is figyelni...



1. Atlantisz: Ómenek

Az első pályán nem lesz túl nehéz dolgunk, hisz elég nagy mennyiségű egység és nyersanyag áll a rendelkezésünkre. Első feladatunk egy kraken nevű vízi szörny legyőzése. Inkább távolról támadjunk, mert a csápjaival könnyen eléri a közelébe merészkedő egységeinket. Ezért a katapultokkal támadjuk az íjászokkal együtt, valamint a hőssel, aki szintén nagyon jó a mitikus lények ellen. Miközben támadjuk a szörnyet, egyik munkással kezdjünk el építeni falat a parton a tornyok között. Emellett folyamatosan képezzük az új egységeket: íjászokat a vízi szörnyek ellen, míg a közelharciakat a hajóval érkező támadók ellen. Hogyha sikerült fallal körbevenni a partot, akkor az ellenségnek esélye sincs, mivel íjászaink könnyedén elintézik őket, amíg a fallal vannak elfoglalva. Az erősítéssel zúzzuk szét az utolsó csapat kalózt, akik a partra érkeznek.

2. Atlantisz: Fontosság

Mielőtt a munkásokat a nyersanyagokhoz küldjük, építsünk az egyikkel házakat, majd képezzünk ki még több munkást. Amilyen gyorsan csak tudunk, lépjünk át a következő korszakba, amihez nincs másra szükségünk, mint a templom felépítésére. Ekkor már tudunk farmokat építeni, ami végtelen élelmiszerforrást jelent. Északon találunk néhány disznót, amelyek szintén élelmiszert jelentenek. Kelet felől a hegyről az ellenség könnyedén támadhatja a munkásainkat, ezért építsünk arra az oldalra, illetve fel a hegyre néhány őrtornyot. Észak és dél felől húzzunk fel falat (fejlesszük fel kőfallá), és a kapuk mellé helyezzünk el tornyokat. A Hippocampusszal ússzunk el északra, ahol egy hajóroncsból némi javakhoz juthatunk (600 fa, 400 arany). Közben néhány munkással imádkozzunk, hogy legyen isteni erőnk mitikus lények teremtésére. Építsünk két szállítóhajót, és termeljünk katonákat. Kiegészítve a három csatahajót induljunk meg a tengeren a keletre lévő kis öbölben található ellenséges kikötőhöz. Vegyesen a három szállítóhajót pakoljuk meg íjászokkal, mitikus lényekkel és kardos katonákkal. Miután végeztünk a kikötővel, szálljunk ki a partra a harcosainkkal, és romboljuk le a városközpontot. Amikor Kamos elkezd menekülni, kövessük őt a hegyre, és támadjuk meg.

3. Görögország: A felszín érintése

Itt az a feladatunk, hogy mindkét kikötőt lerombluljuk. Kövessük a partot dél felé, és építsük fel a bázist. Agamemnon a keleti kikötő mellett fog kikötni, miután lerombloltuk azt a kikötőt, majd a csatát túlélő katonáinkat vigyük a bázishoz. Itt a támadó hajókat akkor a katapultokkal is tudjuk támadni. Kicsit délre találunk egy másik települést, ahol húzzunk fel egy újabb főépületet. A dombokra helyezzünk el őrtornyokat, majd minél hamarabb építsük meg a templomot, illetve a kovácsműhelyt, hogy minél előrébb jussunk a fejlettségben. A második istenválasztásnál döntsünk Dionüszosz mellett. Öt-tíz az ő tengeri szörnyei közül, és a két kikötő védelmének semmi esélye. Amíg az ellenfél ezekkel az egységekkel van elfoglalva, addig mi törődjünk a bázisunkkal. A trójaiak szabályos időközönként támadnak, így néhány íjásszal és lovassal meg tudjuk védeni a munkásokat, míg elegendő nyersanyag nem gyűlik össze egy nagyobb sereghez.

A nyugati kikötőnél ügyeljünk a kolosszusokra, ellenük a legjobbak a hősök és a mitikus lények.

4. Görögország: Egy finom terv

Sajnos az aranykészlet elfogyott, ezért keresnünk kell egy másikat. A legelső aranybánya északnyugatra található. Intézzük el az íjászokat, és építsünk köré őrtornyokat, hogy védjék a munkásainkat. Ezután törődjünk a bázis kiépítésével, hogy minél előrébb jussunk a fejlettségben. Építsünk pár hajót, hogy védjék a partot a víz felől. Az istenválasztásnál ismét Dionüszosz mellett döntsünk. Védekezésül építsük körbe fallal és tornyokkal a bázist. Keleten ha átkelünk a vízen, egy kis szigeten újabb aranybányát találunk. Amikor a nyugati bánya kiürült, egységeinkkel foglaljuk el a trójai előretolt állást. Ezután biztosítsuk a terepet falakkal és tornyokkal. A nyugati sarokban találunk egy ereklyét, ami a lényeinket erősíti (csak a hősök tudják felvenni). Innen északnyugat felé haladva a pálya szélén szintén találunk egy ereklyét. A harmadik ereklye az ellenfél bázisán található keleten. Építsünk sok farmot, majd pedig egy piacot. Mivel már elegendő aranyunk van, képezzünk ki egy ütőképes sereget. A hősökkel, lovasokkal és nyolc hidrával már könnyű lesz a dolgunk. A Hidrák egyaránt jók épületek és katonák ellen, és minél több ellenséges harcost ölnek meg, annál több fejük nő. Ezután nincs már más dolgunk, mint lerombolni az északon lévő kaput.

5. Görögország: Épp elég kötél

Siessünk Ajax segítségére, majd a csata után kövessük őt a táborába. Szerencsére már a harmadik korszakban van, így erre már nem nagyon kell költeni. Egy pegazussal derítsük fel az egész térképet, hogy a stratégiailag fontos szorosokat megtaláljuk. Építsünk a szorosokhoz a bázisunk körül falat és őrtornyokat, hogy a védekezéssel ne nagyon kelljen törődnünk, hanem csak a fejlesztéssel. Nyugaton két aranybányát is találunk, amit már az elején foglaljunk el, és építsünk ki mellé védelmet, különben az ellenség kezére kerül. A déli sarokban találunk egy szövetséges bázist, ahová a piacról küldjünk szamarakat, hogy végleg megoldjuk az aranyproblémánkat. Közben képezzünk ki legalább tíz lovast, mert az ellenség bizonyos időközönként támad észak és kelet felől. A lovasokkal rohanjuk le a katapultokat, míg a többiekkel a katonákra koncentráljunk. Mikor a bázisunk védelme eléggé ki van építve, kezdjük meg a seregünk kiépítését. A hősök, és lovasok, illetve nyolc hidra ismét elegendő lesz az ellenséges bázis ellen. Északon találunk egy csomó farmot, ami az ellenséggé, és amit ki tudnánk használni, de teljesen felesleges kockáztatni, hisz a védett falakon belüli farmok építése sokkal biztonságosabb. A bázist támadva egy villámvihar isteni erő használata nagy segítségünkre lehet. Nincs más dolgunk, mint minden nagyobb épületet lerombolni.

6. Görögország: Remélem, működik

Az első része a feladatunknak rendkívül egyszerű, ugyanis 1000 fát kell kitermelnünk, hogy elkezdhessék a munkások a trójai faló építését. Persze ezzel ne hátráltassuk a bázis építését. A hősökkel a partról gyűjtsük be az ereklyét, majd használjuk az élelmiszerkészletünket további munkások képzésére. Ezeket az embereket küldjük el fát vágni, majd ha az elegendő mennyiségű fa összegyűlt, akkor küldjünk mindenkit a ló építéséhez. Közben nem kell egy nagyobb sereget építenünk, csak ki kell építeni a védelmet, hogy amikor a trójaiak megtámadnak, egy túlélőt se hagyjunk elmenekülni, mert akkor az szól a többieknek. Hogyha nincs más megoldás, és az egyik ellenséges egység már nagyon elmenekült, akkor használjuk a villámot a megfékezésére. Amikor elkészült a ló, a falakon belül az éj leple alatt kell három hősünkkel tevékenykedni. Vagyis le kell rombolnunk a kaput, hogy az egységeink be tudjanak jönni. Induljunk meg dél felé, és várjuk meg, míg az örök elmennek. Közben állítsuk be a hősöket úgy, hogy védekező módban legyenek. A kolosszust szintén kerüljük el, majd öljük meg a küklopszot, hogy megszerezzük a tornyokat. Lerombolva a kaput megérkezik az erősítés. Innentől kezdve nincs más dolgunk, mint lerombolni a három erődöt, amihez használjuk a katapultokat és a meteor isteni erőt.

7. Görögország: Még több bandita

Induljunk el két hősünkkel a nyugati úton, míg el nem érünk a bezárt kentaurokhoz.

Miután kiszabadítottuk őket, induljunk meg északkelet felé. Itt is intézzünk el minden ellenséges katonát, hogy kiszabaduljanak a foglyok. Északon találunk egy ereklyét. Ezután romboljuk le a keleti kaput, és a tér közepén lévő két ellenséges épületet. Mivel a többi épület a miénk lesz, pótoljuk elvesztett egységeinket, és induljunk tovább kelet felé. Itt is romboljuk le a két ellenséges épületet, majd menjünk le a déli úton, ahol egy aranybányát és egy ereklyét találunk (az aranybánya megtalálásáért kapunk aranyat). Itt alakítsunk ki egy nagyobb sereget, legyenek köztük hidrák is, majd induljunk meg észak felé. Egy elég nagy sereg támad ránk, ezért használjuk az isteni erőket (páncél, gyógyítás). Ezután a tornyokkal (helepolis) romboljuk le a nagy erődöt, ami elállja az utat.

8. Görögország: Rossz hírek

Ezúttal két bázissal kezdünk. A nyugatinál nincs fa, a keletinél pedig arany, ezért a két bázisnak kell kipótolnia egymást. Rögtön húzzunk fel falat a nyugati bázisnál északkelet felé, míg a keleti bázisnál észak felé, és építsünk oda tornyokat védelmi célból. Így viszonylag zavartalanul tudjuk fejleszteni a két bázist. A nyugatinál tehát törődjünk az aranytermeléssel és élelemszerzéssel, míg a keletin a favágással. A déli sarokban találunk egy ereklyét, amit a templomba kell elhelyezni. A nyugati bázissal inkább a védekezésre koncentráljunk, míg a keletinél építsünk ki egy nagyobb sereget (hidrák, lovasok). Ez azért célszerűbb, mert elég kevés egységünk lehet, és jobb egy nagyobb sereggel elindulni, mint két kisebbel két irányba. Tehát a keleti bázisról egy 8-10 hidrával spékelt csapattal induljunk meg észak felé, és ahol települést találunk, ott építsük fel a főépületet, így még több egységet termelhetünk. Ezután nincs már más dolgunk, mint az északon lévő két erőd lerombolása. De előtte, ha gondoljuk, megszerezhetjük a másik ereklyét, amit nyugaton találunk meg a hegyek között.

9. Görögország: Nyilatkozat

Hades területére lépünk, ennek megfelelően igencsak baljós a környezet (meg az árnyak is). Induljunk meg az úton, mire némi erősítés érkezik. Amikor végre elérjük a faltörő kost, minden egységgel támadjuk meg. Időközben további erősítés érkezik, de az ellenség is kap kelet és dél felől. Ezért néhány egységgel menjünk kelet és délkelet felé, ahol döntsük le a két nagy kőtömböt, hogy elzárjuk az utat. A barlang közepén és északon mitikus lényeket találunk, akik a szövetségeseink lesznek. A lényeg, hogy előbb romboljuk le a faltörő kost, mint ahogy betörnék a kaput.

10. Görögország: Idegenek

Az alvilágba érve teljes mértékben rá vagyunk utalva az árnyakra. Ők azok a lények, akik rendesen látnak ezen a helyen, láthatatlanok minden ellenséges lény számára, és egyetlen érintéssel képesek bárkivel végezni (persze ilyenkor ők is eltűnnek). Induljunk meg, lehetőleg mindig az árnyak menjenek elől, őket kövessék a hősök. Meg kell szereznünk a három elveszett ereklyét, amelyek persze három különböző helyen vannak. Útközben nézzünk át a hősökkel minden romot, mert általában ott találunk újabb árnyakat. Ne feledjük, hogy az ereklyéket csak hősök tudják vinni. Az első ereklye megszerzése után néhány árnnyal intézzük el az őrködő küklopszokat a templom körül. A második ereklye megszerzése után a hajóval keljünk át a folyón, míg a többi felbukkanó hajóval intézzük el a krakent. Amikor megvan mind a három ereklye, vigyük őket a délkeleten lévő templomokhoz. Amikor elérjük a két oszlopsort, az árnyakkal menjünk el a küklopszok között, és intézzük el a két kolosszust velük, majd a maradékkal vagy a villámviharral a küklopszokat is. Ezután már csak vigyük oda a templomokhoz az ereklyéket.

11. Egyiptom: Az elveszett ereklye

A küldetés célja, hogy kiássuk a kardot a sziklából. Eközben három falat kell védenünk északon. Építsünk tornyokat a falak tövébe, és íjászokat helyezzünk el mindhárom falhoz, majd adjuk ki nekik a parancsot, hogy ne mozduljanak. Mivel ez az egyiptomiak első pályája (sőt, inkább a 0,5), ezért ne várjunk tőle túl nagy kihívást. A pappal legyünk mindig a csapatok közelében, hogy gyógyítani tudjuk a sérült egységeket. Fejlesszük ki a Nílus vizét, így állandó élelemellátásunk lesz. Fontos, hogy építsük körbe fallal a kardot kiásó munkásainkat, így viszonylagos védelem alatt lesznek, ha az ellenségnek sikerülne áttörnie a falakon.

12. Egyiptom: Könnyű alvó

Ezúttal el kell vinnünk a kardot az őrzőhöz, mielőtt Kemsyr odaérne. Induljunk meg a négy hőssel, és intézzük el a bánya környékén az őröket, így a felszabadított munkások csatlakoznak hozzánk. Hagyjunk itt 2-3 munkást, hogy később majd tudjanak aranyat bányászni. Folytatva utunkat találunk egy ereklyét, amit vigyünk magunkkal. Ezután találkozunk néhány kígyóval, múmiával és krokodillal, s csak arra ügyeljünk, hogy a hátunk mögött is megjelennek kígyók, akik a hátramaradt kardvivőket és harcosokat támadják. Megérkezvén a faluba az szintén csatlakozik hozzánk.

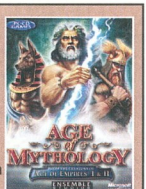
Crowie

Fejlesztő: Ensemble
Kiadó: Microsoft

Megjelenés:
2002-November-15

Kategória: Stratégia

Honlap: www.microsoft.com/games/age-ofmythology/



NO ONE LIVES FOREVER 2

Nem hiszem, hogy az FPS játékok rajongóinak be kéne mutatni a No One Lives Forever című játékot, hisz a magával ragadó hangulata, a főhősnő alakjának, kicsit humoros James Bond-os beütésének elegye felejthetetlenné tette a játékot. Most pedig megérkezett a második rész, ami még szebb, még élvezetesebb, mint az előző volt. Hogyha valaki azon a véleményen van, hogy az FPS játékok kezdenek ellaposodni és sablonossá válni, az játsszon csak egy órát a Nolf 2-vel, és azt hiszem, megváltozik a véleménye. Szerencsére itt a második rész nem az újabb bőr lehúzását jelentette egy sikeres játékról, hanem egy – a már ismert főhőssel az élen lévő – vadonatúj játékot. A Nolf 2 teli van nagyon eredeti ötlettel, továbbra is humoros, a kinézete pedig egyszerűen gyönyörű. A történet ismét izgalmas és változatos, az új képzettségrendszer pedig ugyancsak színesítette a játékot. Nem is hiszem, hogy kellene még mást írni róla, hisz szinte csak jót lehet, egyszerűen gyerünk a gép elé, és vadásszuk le a rosszfiúkat!

FEJEZET 1: Cate Archer-nek meg kell halnia

Púp a hátra

A beszélgetés után vegyük fel a kocsi motorháztetejéről a könyvet és mellőle a táskát, hogy némi információhoz és képzettségponthoz jussunk. Induljunk el előre, és az oszlopról vegyük le a cetlit. Hat lapot kell megtalálnunk, hogy némi jutalmat kapjunk, amelyek közül az elsőt ezzel a cetlivel kapjuk. Irány tovább, és balra a korláton lévő robotmadárral beszéljünk, így további hatvan képzettségpontot kapunk (20-at kérdésenként). Követve az utat a hídnál a fatörzsön találjuk a 2. lapot, illetve egy csomagban néhány érmét, amivel el tudjuk terelni az őrök figyelmét. A híd bal oldali korlátján ott a 3. hiányzó lap (csodáljuk meg a vizet). Ezután a kapunál vár ránk az első őr, akit el jól irányzott lövéssel terítsünk le, majd kutassuk át. A kapu mellől vegyük fel a cetlit, majd menjünk be. A következő őrt elintézve húzzuk egy sötét részre, mondjuk a kunyhóhoz, majd vegyük fel a csomagot. A kanyar előtt a jobb oldalon megtaláljuk a negyedik lapot, amelyből a rejtőzködés rejtelmeit tudhatjuk meg. Használjuk is ki az alkalmat, és intézzük el az őrt a sötétből (dobjunk egy érmét). Ezután továbbmenve az automatánál lévő páncélt és az ötödik lapot vegyük fel. Induljunk tovább, és a rekesz után jobbra menjünk be, intézzük el a két őrt, majd a fehér kőkerítésnél keressük meg az utolsó lapot. Ezután nemsoká megtaláljuk a pályáról kivezető ajtót.

Rossz hírek

Várjuk meg, amíg a két őr abbahagyja a beszélgetést, és továbbállnak. Ekkor intézzük el őket egyenként. Továbbmenve a kapunál találunk egy cetlit, amiben a találkozási helyhez vezető utat tudjuk meg. Az első feljegyzést a bal oldalon hamar megtaláljuk, de egyelőre nem tudjuk megfejteni. A kereszteződésnél forduljunk balra, és az úton tovább intézzük el az őrt, majd a lila-sárga lampionos háznál menjünk be balra a házak mögé. A lépcső mellett megtaláljuk a második kódot. A sikátor végén jobbra az ajtón menjünk be, és vegyük fel a levelet, ami négy könyvlap összegyűjtését írja le, amelyek közül ez az első. A házból kimenve az automata mellett találunk egy csomagot. Ez a kódtörő, amivel meg tudjuk fejteni most már a kódolt üzeneteket (ha itt nincs, akkor egy másik automata mellett találjuk meg). Induljunk tovább balra, és az ajtón megtaláljuk a harmadik kódot, majd irány tovább a kis kertkapun. Jobbra megtaláljuk a második könyvlapot, és a két nő elintézése után a szobából vegyük fel a páncélt, valamint a szekrényből a távcsövet a nyílpuskához. Menjünk ki, és a kanyar után a fatörzsön megtaláljuk a harmadik könyvlapot. Az elágazásnál tovább előre (balra az automatáknál is lehet a kódtörő), és megtaláljuk az utolsó könyvlapot, illetve a postaláda mögött lőszert találunk. Mivel mind a négy lapot megfejtettük, tudjuk már, hol lesz a találkozó. Menjünk vissza a piros automatához, mellette van a bolt és bent Hatori, ám csak úgy tudunk bejutni, ha a piros és kék postaládát kinyitjuk a boltal szemben. Beszéljünk a boltban a fickóval, aki közli, hogy megváltoztatták a találkozó helyszínét, amit ki kell deríteünk. A boltban feltölthetjük magunkat, valamint vegyük fel a pultról a könyvet. Indulás vissza abba a házba, ahol a távcsövet találtuk a nyílpuskához, és a talált cetlit fejtsük meg, majd menjünk vissza Hatori-hoz.

FEJEZET 2: Viszlát, kém!

Itt a kém

A pálya elején megtekinthetjük a rajzolt térképet, hogy hol lesz a találkozó (később az Intelligence képernyőn nézhetjük meg). Kérdezzük ki Hatori-t, mire kiderül, hogy a hátsó bejáratot válasszuk, mert a főkapunál sok őr vár ránk. Vegyük fel a földről a csomagot, amiben egy hasznos kis piszkolyt találunk (nyomjelzőt is tudunk vele lőni). Balra a sikátor falán egy újabb cetlit találunk, ami arra hívja fel a figyelmünket, hogy a három krétanyilat töröljük el, így megúszunk egy támadást. Intézzük el csendben a balról jövő fickót, rejtsük el, majd rögtön meg is találjuk az első nyílat az ajtó előtt. Ha a célkereszt rajta van, akkor el tudjuk törölni. Észak felé indulva a kapun menjünk be óvatosan, várjuk meg a beszélgetés végét, majd intézzük el a ninját. Az udvar délkeleti részében vegyük fel a csomagot, majd távozzunk az udvarról, és a postaoszlopból vegyük ki a levelet. Tovább előre és jobbra, mire megtaláljuk a második jelet, amit szintén töröljünk el. Óvatosan intézzük el az őrt álló lányt, majd be a házba. Az asztal alatti papírokat kutassuk át, és egy újabb feladatot kapunk, meg kell találnunk a másik három oldalát ennek az önéletrajznak. A másik szobából vegyük fel a levelet, és távozzunk. A másik kapun kimenve intézzük el az őrt, majd kerüljük meg az épületet, és menjünk be a házba. A szekrényt kutassuk át, majd az újabb papírlapokat túrjuk át. Induljunk tovább, de óvatosan, mert itt már több őr van. Ezt a házat is kutassuk át, majd irány tovább. Ezután két raktárt találunk, amelyek közül az egyikben kötszer, míg a másikban hangtompítós gépfegyver van a polc alatt. Az utolsó házban kutassuk át a szekrényt, vegyük fel a kézikönyvet és a gránátot. A főépülethez érve nagyon óvatosak legyünk, nem szabad zajt csapnunk. Kerüljük meg az épületet, és a sarokban találunk lőszert, illetve azt az ablakot, amelyen keresztül le kell fotóznunk az igazgatót. Tegyünk így, majd miután felfedeztek minket, iszkiri a főkapun keresztül vissza a kezdési ponthoz. Gépfegyvert a kézbe, és intézzük el a ránk támadó ellent. A kapuval szemben megtaláljuk a harmadik jelet, amit töröljünk el. Visszaérve a kezdési pontra csupán egy levél vár minket, amiben kiderül, hogy Hatori cserben hagyott minket.

FEJEZET 3: Omega tervezet

Isten hozott Szibériában

Menjünk fel az emeletre, és vegyük fel a medvecsapdát, illetve a könyvet. Lent a rádiót csak úgy tudjuk beüzemelni, ha előtte beindítjuk a generátort. Távozzunk a főbejáraton, kerüljük meg a házat, és megtaláljuk a generátort. Indítsuk be, majd vissza a házba, és (előtte tegyünk egy medvecsapdát a főbejárat elé) használjuk a rádiót, így megtudjuk a generátor melletti épület zárjának a kódját. Ekkor néhány orosz támad ránk, akik, ha nem nyitottuk ki a konyhából kivezető ajtót, akkor csak a főbejáraton tudnak bejönni. Miután elintéztük őket, nyissuk ki a kis épületet, ahol ismét néhány hasznos kütyüt találunk. Vegyünk fel mindent (főleg a kulcsot a motoros szánhoz), majd beszéljünk a pilótával, hogy hol tudunk szerezni üzemanyagot a szánba. Induljunk el észak felé, és az elágazásnál mindegy, merre megyünk, ugyanarra jutunk. A kis táborban miután elintéztük a katonákat, kutassuk át az egészet a „pincétől a padlásig". Az épület ajtajáról vágjuk le a lakatot a lángvágóval, és vegyük magunkhoz az üzemanyagot. Térjünk vissza a szánhoz, töltsük fel, majd vissza a táborba, és a tartályon lévő deszkán keresztül ugrassunk át a kerítés felett. Hajtsunk tovább az úton, majd a hídon átkelve álljunk meg. Itt balra találunk egy kis ösvényt, ami bevezet a híd alá. Három bombát kell elhelyeznünk a híd tartógerendáin, amiben az a nehéz feladat, hogy ahol két palló vezet át, ott biztos, hogy az egyik leszakad, ezért legyünk óvatosak. Ha mind a három a helyén van, akkor vissza a szánra, és induljunk tovább, amíg eljutunk az őrbódéig. Intézzük el az őröket, és a hátsó ajtón kimenve irány a két szán.

Bajokozás

Üljünk fel az egyik szánra, és folytassuk utunkat. A nagy kanyarnál szálljunk le, intézzük el a két őrt, és vegyük fel a kézikönyvet a teherau-

tóról. Tovább a szánnal északkelet felé, és a kidőlt fákhoz eljutva másszunk át rajtuk.

A kommunikációs torony
Elintézve az őrt induljunk tovább északnak. A házaknál intézzük el az ottlévőket, majd a hátsó épületben a szekrényből vegyük ki a robbanószert. Kutassunk át mindent, szedjük össze a cuccokat, majd távozzunk, és irány dél. A rádiós épületben fent a hegyen találunk egy távcsöves puskát, majd a torony lábánál helyezzük el a robbanószerkezetet. Közben kiderül, hogy a pilótánkat elfogták, és a raktár épületében találjuk meg. Intézzük el az őröket a távcsövessel, és menjünk a raktárba a pilótához. Vissza kell őt kísérnünk a repülőhöz, amihez ki kell nyitnunk a kaput. A kapu melletti őrbódéban találjuk a nyitó kart, de ez csak egy pillanatra nyitja ki. Az odavezető úton pedig többször is megtámadnak minket, míg sikerül a pilótát a kapuig kísérni. Minden „állomás" után noszogatni kell, hogy továbbmenjen, de ha odaért a kapuhoz, akkor nyissuk azt ki neki. Nekünk viszont arra kell mennünk, amerről jöttünk. A rádiótorony persze akkor fog ledőlni, amikor odaérünk. Ezután másszunk át a fákon.

Bajokozás
A szánnal menjünk vissza a teherautóhoz, majd tovább észak felé. A kis híd után fel tudunk kanyarodni jobbra a hegyre. Egy hajtűkanyar után padlógázzal ugrassunk át az út felett. Követve az utat nemsoká egy újabb ugratót következik (mentsünk, mert ha nem sikerül, akkor viszlát). Irány tovább egyenesen, és a kis házban szedjük fel a cuccokat. Vissza az előbbi ugratóhoz, és jobb oldalt óvatosan menjünk le, majd kövessük az ösvényt. Nem olyan soká eljutunk egy kőomláshoz, ahol szálljunk le a szánról, és úgy másszunk keresztül rajta.

Az erőmű
A távcsöves puskát használva lőjük le az őröket. Az erőművet elérve szintén alkalmazzuk a távcsövest, majd tisztítsuk meg teljesen a terepet. Kutassuk át a nagyobb épületet, ahol jó pár cucc mellett megtaláljuk a robbanószert is. Be a generátorházba, és a két generátor előtt nyissuk fel az aknafedőt, majd helyezzük el a robbanószerkezetet. Ekkor rohanjunk ki, mint a veszett egér, és a robbanás után irány vissza a sziklaomlás.

Bajokozás
Irány vissza a kis házikó, használjuk a rádiót, és itt a fejezet vége.

FEJEZET 4: Egy kém a H.A.R.M. útjain

Külső udvar
Két módunk van rá, hogy bejussunk a kerítésen belülre. Az egyik az északi nyíláson kibújva, és a lépcső tetején a lángvágót használjuk, míg a másik északkeletre az őrtoronynál az őrt ártalmatlanná téve – és előre. A főkapura helyezzük el a robbanószerkezetet, majd kutassuk át az udvaron lévő épületeket. A barakkban vegyük fel a levelet és a másik robbanószert, amit majd tartályokra kell tennünk. Menjünk tovább a másik udvarrészre, és jobbra másszunk be a romos épületbe a lyukon. Vegyük fel a receptet, majd menjünk ki, és intézzük el a többi őrt az udvaron. A nyugatra lévő kisebb udvarnál találunk két tartályt, másszunk fel, és helyezzük el a robbanószerkezetet. Kutassuk át az épületeket és a teherautókat további információkért illetve cuccokért. Ahogy erről az udvarról kilépünk, a kaputól balra induljunk tovább, és eljutunk az irattárhoz.

A régi irattár épülete
Az ajtó melletti levélből a pisztolyba való kamerahatástalanító lőszerről kapunk információt. Jobbra a második ajtónál meg is találjuk ezt a fajta lőszert. Ezután módszeresen kutassuk át az épületet, az őröket nem fontos csendben elintézni, mert álladóan jönnek, itt inkább a gyorsaság a lényeg. A második szintről két módon tudunk eljutni a belső udvarra, az egyik az északra lévő folyosó, míg a másik egy hátsó iroda ablakán kimászva. Ezt ajánlom, mert innen könnyebb dolgunk lesz majd leszedni az őröket.

Belső udvar
Hogyha az ablakon másztunk ki, akkor a szemetesekhez érkezünk, és észrevétlenek is maradtunk. Ha a folyosót választottuk, akkor két őrbe botlunk, és jobbra egy őrtoronyba. Ám mielőtt itt bármit tennénk, tegyük használhatatlanná az ajtó feletti kamerát. Ezután kutassuk át az udvaron lévő épületeket, itt két nagyon fontos dolog található. Az egyik a kapunál lévő tartály, amire majd robbanószert kell tennünk, míg a másik a konyhában található cukor, amit a felső polcon elzárva találunk. Találunk még három papírt, illetve a kis raktárban a robbanószert, amit a tartályra kell elhelyeznünk. Ha megvan a cukor, menjünk vissza az irattárba a folyosón keresztül.

A régi irattár épülete
Menjünk le a lépcsőkön a pincébe, ahol megtaláljuk az elektromos kerítés generátorát. A cukrot öntsük bele, így már nem lesz több gondunk a kerítéssel a belső udvaron.

Belső udvar
Az udvarra megérkezve balra menjünk el a nagykapuig, majd ismét balra intézzük el a kamerát, és a kapun most már át tudunk simán menni anélkül, hogy megrázna. Szintén balra menjünk be a kis épületbe, ahol egy tudóst találunk, és egy feljegyzést, amiben megtaláljuk az irattárban lévő széf kódját.

A régi irattár épülete
Menjünk fel a legfelső szintre, innen jobbra megtaláljuk a széfet, amit pakoljunk ki, majd irány vissza a főépület (ahol az előbb voltunk). Keresztül a belső udvaron, kerüljük meg a nagy épületet, és le a lépcsőn.

Az alagsor
Jobbra menjünk be a konyhába, és kutassuk át. Ezután halkan menjünk oda a rácsnál lévő alvó őrhöz, tegyük ártalmatlanná, hogy hangja

se legyen, majd nyissuk ki a rácsot a dekódolóval. Vigyük be az őr tetemét a konyhába, és kutassuk át, mert nála találunk egy biztonsági kártyát. Induljunk tovább, és az őrhelynél vegyük fel az alagsor tervrajzát. A legközelebbi raktárba menjünk be, ahol megtaláljuk a vákuumcsövet, aminek később vesszük hasznát. Ezután módszeresen kutassuk át az „épületet" a tervrajzot használva, a kamerákat iktassuk ki, hogy nehogy több őrt kelljen likvidálnunk, mint amennyit amúgy is muszáj. Az egyik szobában megtaláljuk Santa levelét, amiben egy további küldetést kapunk. Miután mindent alaposan átkutattunk, kelet felé megtaláljuk a következő biztonsági kaput, és itt menjünk fel a lépcsőn.

Fő irattár épülete

Itt sincs más dolgunk, mint óvatosan, kamerákat és őröket kiiktatva átkutatni az szobákat (nem minden található mindig ugyanott, ezért nem írom le, mit hol találunk). Az egyik irodából eljutunk a nagy előtérbe, ahol nem tudjuk időben kiiktatni a kamerát, így Zsukov tábornok néhány katonával ránk támad. Őket elintézve jussunk el a térképen f1-el jelölt terembe, ahol a számítógépbe helyezzük be a vákuumcsövet. De még nem tudjuk használni, mert egy kódot is kér. Ezért menjünk fel a második szintre, ahol óvatosan haladjunk, mert elég sok a kamera. Kutassuk át ezt a szintet is alaposan, itt az egyik irodában megtaláljuk a számítógéphez a kódot (nem kell megjegyeznünk, elég, ha csak megtaláljuk). Ha nincs meg, akkor biztos nem néztünk át mindent, mert itt kell lennie. Viszont ha megvan, akkor irány vissza a számítógép, és üssük be a kódot. Ekkor a szoba átváltozik egy liftté, és az épület egy titkos részébe jutunk. Szemben megtaláljuk a konzolt, de ez is kódot kér, ezért keressük meg azt valamelyik raktárban. Egyébként a 689-es szalagon találjuk az Omega Tervezet leírását. Kutassuk át ezt a szintet, majd vissza a konzolhoz, és üssük be a számot. Ezután komoly ellenállásba ütközünk; menjünk le a második szintre, és itt a kis mosodát meglelve a sarokban lévő szennyest felnyitva ugorjunk le a csövön.

FEJEZET 5: Éjjeli repülés

Az alagsor

Itt az egyik lilaruhás figura zsebében megtaláljuk a szükséges kártyát, majd távozzunk arra, amerről jöttünk, ki a főépületből.

Belső udvar

Innen már csak a menekülés a fő cél, ezért óvatosan haladjunk, mert minden udvaron elég sok katona vár ránk. Jussunk el a tartályig, amire a robbanószerkezetet tettük, és az ebédlőnél megjelenik a számláló, ezért menjünk fedezékbe, amíg felrobban a tartály. Másszunk ki a kerítésen keletkezett lyukon.

Külső udvar

Ezúttal a két tartálynál lévő bombához kell eljutni, mire az is felrobban. Itt találunk lőszert, bombát és egy motoros szánt, amire üljünk is fel. A főkapunál várjuk meg a robbanást, majd a kerítésen ugrassunk át a domb segítségével. Ügyeljünk a fenyőfára, nehogy feladkajunk rá!

Exfiltration

Ismét egy ismerős környezet, el kell jutnunk az őrbódéig. Közben lesznek katonák, de nem érdemes velük foglalkozni, ha elég jól megy már a szán vezetése, akkor simán el tudunk slisszolni mellettük. A teherautó után jobbra menjünk fel a dombra, ott el tudunk menni a kidőlt fák mellett. A háznál vár ránk még egy kis tűzharc, majd üljünk vissza a szánra.

Meglepetés, meglepetés

Még mindig a visszajutás a cél, most már hál' istennek az utolsó célponthoz: a repülőgéphez. A nagy hídnál, miután felrobbant, ugrassunk át a szakadékon a romok segítségével. A táborba

érve vagy harcoljunk, vagy csak simán hajtsunk keresztül a kunyhóig. Itt intézzük el a fickókat, majd gyorsan tovább kelet felé a befagyott tóhoz. Néhány rosszfiú megpróbálja felrobbantani a repülőgépet, így intézzük el őket, majd hatástalanítsuk a robbanószerkezetet a gép oldalán. Ha sikerült időn belül, akkor menjünk vissza a házhoz, ahol a szekrényben megtaláljuk a vacogó pilótát. A konyhában vegyük le a tűzhelyről a kávéskannát, és töltsünk az asztalon lévő csészébe.

FEJEZET 6: Egy kettősügynök naplója

Egy ház, melyben Melvin élt

A pincében a plakát mögött találunk egy kapcsolót, de egyelőre nem tudjuk használni, mert elem kell bele. Kutassuk át a pincét, mire két küldetést is kapunk, feljegyzéseket és szalagokat kell megtalálnunk. Összesen hat található mindegyikből a ház többi részében, ezért azt is kutassuk át a pincétől a padlásig. A földszinten találunk egy magnót, amin meghallgathatjuk a szalagokat. Az emeleten pedig az éjjeliszekrény fiókjában megtaláljuk a szükséges elemeket, majd vissza a pincébe, és tegyük be a kapcsolóba (ha mindent összeszedtünk már). Nyomjuk meg a kapcsolót, mire kinyílik mögöttünk a fal. Szedjük össze a cuccokat, és ekkor ninja lányok támadnak ránk (akik ismerősek az első pályáról). Fel az emeletre, majd jobbra a fürdőszobából másszunk ki az ablakon.

Bepörgő vihar

A játék eddigi legnehezebb része következik, ezért kössük fel a gatyánkat. Jobbra ugorjunk le a tetőről, és a kis kunyhóban szedjük össze a cuccokat. Ne álljunk le a ninjákkal harcolni, mert egyfolytában jönnek. A lényeg, hogy minél gyorsabban mozogjunk, sose álljunk meg. Rohanjunk el az utcában a kidőlt villanyoszlopig, de ne menjünk a közelébe, mert megpirulunk. Forduljunk balra, és balra be a kerítésen, a hátsó udvar sarkában a bódé ablakán másszunk át. Szedjük fel a cuccokat, és a ház mögött a jobbra a kerítésen találunk egy rést, amin másszunk ki (előtte töltsük fel magunkat életerővel és páncéllal).

Tornádóbaj

Újabb összetűzés Isako-val, amibe már mi is beleszólhatunk. Túl sok teendőnk nincs, rohangáljunk, kerüljük el a tornádót, szedjük össze a cuccokat, és amikor megjelenik a vörös ruhás Isako, eresszünk belé annyi ólmot, ami csak belefér. Miután eléggé megsérült, bemenekül egy házba, ahová kövessük.

Elragadva

Mivel az egész házat magával ragadta a tornádó, így túl sok mozgásterünk nem akad a harcra. Ráadásul csak kardot használhatunk Isako ellen. Jó, ha fel van fejlesztve a fegyveres képzettségünk, mert akkor nagyobb sebzést okozunk. Két páncél van a házban, amit osszunk be. A legbiztonságosabb hely a konyhaszekrénynél van, ezt a részt nem ragadja el a tornádó. Ha elfogyott Isako életereje, élvezzük a videót.

FEJEZET 7: Duplakereszt

A jelszó

Egy jó kis lopakodós pálya, ahol a sem rendőröket, sem a járókelőket nem bánthatjuk, és a rendőrök nem vehetnek észre. Banán, pénzérme és altatógáz használata javasolt! Ha mégis meglátna egy rendőr, akkor rohanjunk el előle, és rejtőzzünk el egy sötét sarokban, amíg abbahagyják a keresést. A sikátor végén menjünk északkeleti irányba, és a kávéház előtt beszéljünk a nővel. Irány tovább a kocsi mellett, ügyeljünk a rendőrre, majd menjünk be a hotelba, és az emeleten nyissuk ki az ajtót. Vegyük fel a cuccokat, és mivel mást egyelőre itt nem tudunk kezdeni, csak jegyezzük meg, hogy tudunk idejutni, majd távozzunk. Balra irány a kis beugró az út túloldalán, várjuk meg, amíg szétválnak a zsaruk, majd kétszer balra, illetve utána jobbra, és nyissuk ki a rácsot. A sikátorral majdnem szemben beszéljünk a virágárussal, és tegyük el a levelet. Az utcán folytassuk utunkat déli irányba, míg meg nem találjuk a másik rácsot, amit akkor nyissunk ki, amikor a rendőr elfordul. Balra a lépcsőn nyissuk ki az ajtót, intézzük el a fickót, majd keressük meg a bizonyítékokat, és vegyük fel a cuccokat. Ezután jussunk vissza óvatosan a kávéházhoz,

ahol beszéljünk Kamallal. Kapunk tőle némi pénzt és egy vázlatos térképet. Jussunk el az északkeleti kapuhoz, ahol az öreg a pénzért cserébe átenged minket a kapun. Ezután majdnem szemben találunk egy táskát az újságautomatában. Irány vissza a hotel (ahol a páncélszekrény is volt), majd helyezzük el a lehallgató bogarat a telefonra. Ekkor bújunk el a kis szobában a függöny mögé. Miután a fickó befejezte a beszélgetést, hallgassuk vissza a felvételt, és a térkép szerint menjünk keletre a sarokban lévő ajtóhoz.

Egy bogár elhelyezése
Ismét egy lehallgató bogarat kell elhelyeznünk, ám ez már kicsit nehezebb feladat lesz. Szerencsére az elején nyugodtan mászkálhatunk, ezért szedjük össze, amit csak tudunk. Ha ez megvolt, akkor menjünk a fürdőszobába, és az ablakon keresztül másszunk ki a kertbe. Itt már óvatosnak kell lennünk, mert ha elkapnak, kezdhetjük elölről az egészet. Balra rohanjunk el a fal mellett, előre és balra, be az ajtón. Az épületben balra, majd jobbra fel a lépcsőn, ismét jobbra és a kétszárnyú ajtónál az irodában bújjunk el a paraván mögött (ha még mindig üldözne az őr). Miután lenyugodtak a dolgok, helyezzük el a lehallgatót a telefonra, bújjunk el, és várjuk meg a beszélgetés végét. Ekkor hallgassuk vissza a felvételt.

Körözés alatt
Elsőként össze kell szednünk a nyolc körözési plakátot rólunk. Ezek véletlenszerűen vannak elhelyezve, így csak magunkra vagyunk utalva, hogy megtaláljuk őket. Ha megtaláltuk mindet, akkor Hanjitól megtudjuk, hogy Kamal vár minket. Keressük meg északkeleten a fotósbolt előtt. A beszélgetés után menjünk a délnyugatra lévő mozihoz, és a vele szemben lévő telefonfülkéből vegyük fel a cuccokat. A moziba való bejáratot dél felé találjuk, de előtte az őrt csaljuk el onnan. Ezután használjuk a lángvágót.

Gonosz szövetség
Az oldalajtón keresztül a színpad mögé jutunk. Várjuk meg a beszélgetés végét, majd intézzük el az őrt. Felmászva a létrán a karokkal homokzsákot ejthetünk a fejére. A nézőtéren keresztül a jobb oldali ajtón menjünk ki, és jobbra le a lépcsőn a pincébe. Balra a falon lévő lyukon tovább, jobbra be az első ajtón eljutunk egy irodába, ahol négy robbanószerkezetet találunk. Tisztítsuk meg az alsó szintet, és kutassuk át, a lényeg, hogy egy kék levelet megtaláljunk (véletlenszerű az elhelyezése). Ebben találjuk meg a szükséges kódot. Ezután helyezzük el a bombákat, az egyiket a kötélpadlás végében, a másodikat a vetítőgépekhez, míg a harmadikat a pincébe, ahol átjöttünk. A vetítőgépektől átjutunk az igazgatói irodába, ahol fordítsuk el a lovas képet, így megvan a szél, aminek már tudjuk is a kódját. Térjünk vissza a nézőtérre, álljunk háttal a vetítővászonnak, és az első sorban balra látunk két széket, amelyek közül az egyik fel van hajtva. Ezzel ki tudjuk nyitni a bal oldalon lévő titkos lejárót. Szedjük össze a cuccokat, majd helyezzük el az utolsó robbanószerkezetet. Ezután távozzunk arra, amerről jöttünk.

A boltív
A beszélgetés után Kamal vár ránk, majd menjünk ki az épületből. Szemben vegyük fel a csomagot, majd vissza az épületbe. Menjünk fel az emeletre, és a két telefonra tegyük rá a lehallgatót, és együttal kutassuk is át ezt a szintet. Ezután menjünk át a másik épületbe, és a mosdóban szedjük össze a cuccokat. Fel az emeletre, ahol az egyik szobában megta-

A SZEREPLŐK

A „jófiúk"

Név: **Cate Archer**
Szervezet: UNITY
Pozíció: Operatív hatáskör, UNITY Speciális Hadműveleti Osztály
Történet: Az előző részben Bruno Lawrie védenceként mutatkozott be, akkoriban még tolvaj és zsebtolvajként. Manapság Cate egy teljes körű szuperkém a Unity nevű szervezet hadműveleti osztályán. Ezúttal Cate-nek meg kell állítania a H.A.R.M. igazgatóját, hogy az újabb katasztrófák hullámát hozza a világra.

Név: **Bruno Lawrie**
Szervezet: UNITY
Pozíció: Magas rangú hatáskör, UNITY Speciális Hadműveleti Osztály
Történet: Eredetileg a kezdő ügynök, Cate Archer mentora volt az előző részben, ám jelenleg Brunót előlépették ideiglenesen igazgatóvá, amíg Mr. Jones vakáción van a trópusokon.

Név: **Santa**
Szervezet: UNITY
Pozíció: Készülékek igazgatója, UNITY Játékkészítő Osztály
Történet: A különös szerkentyűk mestere, Santával csak a Mark VII mechanikus madarak által „találkozunk" számtalan pályán. Kezdetben számos hasznos tippet és technikát ad Cate-nek, valamint megannyi érdekes kütyüvel látja el a játék során.

Név: **Dr. Otto Schenker**
Szervezet: UNITY
Pozíció: Doktor
Történet: Miután kiszabadítottuk a H.A.R.M. észak-amerikai gyárából az első részben, Dr. Schenker most a rezidens orvos a UNITY-nél, ám soha ne feledjük, hogy ő még most is a mikrobiológia és az asztrofizika specialistája.

Név: **Isaac Barnes**
Szervezet: ?
Pozíció: A UNITY amerikai összekötője
Történet: A UNITY amerikai kémügynökségének tagjaként Mr. Barnes, mint ahogy Hawkins tábornok, segíti a UNITY és Cate Archer munkáját azzal, hogy leleplezik az Omega Tervezetet. Talán ezzel sikerül egy termonukleáris háborút megakadályozniuk.

Név: Morgan **Hawkins tábornok**
Szervezet: Egyesült Államok Hadserege
Pozíció: Ötcsillagos tábornok
Történet: A II. világháború óta ötcsillagos tábornok, feltételezések szerint Hawkins tábornok e háború veteránja. Kicsi, zömök, és viszket a keze, hogy felrobbantson pár ruszkit!

Név: **Magnus Armstrong**
Szervezet: Szabad ügynök (előzőleg H.A.R.M.)
Pozíció: Szabad ügynök
Történet: Annak ellenére, hogy az előző részben elszenvedte Cate Archer ütéseit, manapság nagyon tiszteli őt. Miközben az intelligenciája nem mondható túl magasnak, nagyon erkölcsös és bátor ember.

Név: **Kamal**
Szervezet: H.A.R.M.
Pozíció: Magnus Armstrongnak dolgozó kettősügynök
Történet: Miután Kamal kiábrándult a H.A.R.M.-ból, Armstrong felvette vele a kapcsolatot az indiai főhadiszállásukon. Kamal segít Cate-nek információkat szerezni a szervezetéről.

A „rosszfiúk"

Név: **Az Igazgató**
Szervezet: H.A.R.M.
Pozíció: igazgató
Történet: Egy különös „anyabetegséget" elszenvedve az igazgató rendkívül megbízhatatlan idegzetűvé vált. A H.A.R.M. irányítása mellett mindig Anyán lóg, és kísérletet tesz, hogy jobb munkát szerezzen.

Név: **Dmitrij Volkov**
Szervezet: H.A.R.M.
Pozíció: Végrehajtási igazgató
Történet: Egy különös „síbaleset" után (lásd előző rész) motorizált kerekes székbe került Volkov, most pedig a Cate iránti bosszúvágya élteti.

Név: **Isako**
Szervezet: H.A.R.M.
Pozíció: A Katakuri ninja-klán vezetője
Történet: Isako tartozik egy véradósággal az igazgatónak, miután megmenekült általa a hüvelykujja. Az igazgató kihasználja ezt, mindig emlékezteti erre, hogy szolgálja őt. Isako és csapatnyi ninjája az elsők, akivel Cate-nek szembe kell néznie, mint ahogy ők az utolsók is.

Név: **Pierre**
Szervezet: Szabad ügynök
Pozíció: Mimes király
Történet: Francia akcentusával, különös föld felett „lebegő" képességével és másolatok armadájával Pierre-t alkalmazta az Igazgató, hogy intézze el Cate Archert.

Név: **Anoop Banerjee**
Szervezet: H.A.R.M.
Pozíció: A biztonságiak vezetője, H.A.R.M. Indiai Főhadiszállás
Történet: Anoopnak nem túl sok szerencséje van a H.A.R.M. szervezeténél, ennek ellenére ő ügyel a biztonságra az indiai főhadiszálláson.

láljuk a harmadik telefont, amire helyezzük el a lehallgatót. Ekkor keressük meg a rácsot, és intézzük el a kódzárat. A lépcső után lent óvatosan haladjunk, rögtön a kanyar után egy kamera található, amit hatástalanítsunk. Altatólövedékkel intézzük el a két őrt, majd vegyük el tőlük a fegyverüket. A következő lépcső után jobbra forduljunk, itt kutassuk át a dolgokat, majd menjünk át a túloldalra. Ezután óvatosan, mert nem mindegy a padlón, hova lépünk. Az egyszerű módszer, ha belépünk, majd gyorsan vissza, és amikor a tüskék felfele mennek, gyorsan átrohanunk. A következő terem után jön a lift, majd a kódzár. A fegyverraktárban szedjük fel a cuccokat, majd a dokumentumot. Ezután küzdjük fel magunkat az első szintre, majd Kamal után irány a keleti kis faajtó, és a sikátor.

FEJEZET 8: A gyilkolás művészete

Keresztűz
Túl sok teendőnk nincs, menjünk arra, amerre visz a lábunk, és lőjünk le útközben mindenkit. Szerezzük meg a távcsöves puskát, és vessük is be.

Láthatatlan falak
A csapdába kerülés után egy perc áll rendelkezésünkre, hogy a fejünk fölött lévő csavart levágjuk. Ezután egy kis tűzharc, majd egy kis keresés-kutatás, majd a dupla platón menjünk át a másik épületbe, és ott is tegyük ugyanezt. A kétlétrás folyosónál először menjünk le, és balra a ház mögött szedjük össze a cuccokat. Másszunk vissza a létrán, majd a másikon még feljebb. Tisztítsuk meg a terepet, majd a szobában, ahol lyuk van a padlón, essünk le. Ezután ugorjunk le a vászontetőre, majd menjünk az udvarra. Amstrong kiszabadítása előtt nem árt menteni, és valami hasznos fegyvert a kézbe venni, mert fedeznünk kell Amstrongot, amíg ő a kapunál akciózik. Amikor végzett, megjelenik egy ikon, és mi kirohanhatunk.

Menekülés
Figyeljünk előre és hátra is, miközben más dolgunk sincs, mint hogy lőjünk, ahogy csak a csövön kifér (végtelen lőszer).

FEJEZET 9: Gonosz jégállomás

Antarktika
Meghallgatva a tudós utolsó szavait a folyosón forduljunk északnyugatnak, és másszunk fel az összehalmozott cuccokon a plafon fölé. Menjünk kelet felé, majd essünk le a lyukon. Tegyük a szokásosat, vagyis kutassuk át a szintet, majd északon elérkezünk egy rácshoz, de nincs sajnos áram. Ezért másszunk át a közelben lévő szekrényeken, és találunk egy villáskulcsot. A szobában jobbra megtaláljuk a generátor kapcsolódobozát, de hiányzik belőle a biztosíték, amit a szemben lévő szobában lelünk meg. Viszont ezt meg a gőz miatt nem tudjuk felvenni. Ezért induljunk tovább észak felé, és a kanyar után balra zárjuk el a gőzt. Vissza a biztosítékért, tegyük a helyére, majd indítsuk be a generátort. Kutassuk át a szintet, majd az ebédlőben másszunk keresztül a barikádon. A szemben lévő lyukon másszunk be, és jobbra használjuk a dekódolót, majd vissza a hóra, és tovább a kinyitott ajtónál. A két lépcső után jobbra a polcról vegyük fel a kulcscsomót, mire kitör a gőz, és nem tudunk visszamenni. Irány a szemben lévő szoba, kutassuk át, majd a kulcs segítségével nyissuk ki az e mögötti helyiséget. A terveken figyeljük meg, mi a szuperkatonák egyetlen sebezhető pontja. Ezután az éppen megjelenő példányt kövessük a lyukon keresztül, majd rohanjunk fel a leszakadt csövön. Végigmenve rajta essünk le, balra menjünk fel, illetve az északkeletre található lépcsőn. Jobbra a szobában megtaláljuk a kilincset, ami az udvar közepén lévő épülethez kell. Menjünk is oda, vegyük magunkhoz a robbanószert, irány vissza, tegyük a padlóra, majd menjünk át a másik szobába. A robbanás által keletkezett lyukon essünk le. Egyenesen tovább, majd jobbra, és a szobában az asztalról vegyük fel a drótot. Menjünk észak felé, és a rácsnál lévő zár vezetékét javítsuk meg, majd nyissuk ki a rácsot a dekódolóval. Menjünk vissza a bejáratig, és helyezzünk el egy bombát a barikádra, vonuljunk fedezékbe, majd irány tovább.

FEJEZET 10: Kali átka

Vidéki föld
Helyezzük el a robbanószert, menjünk fedezékbe, majd be a lyukon. Jobbra eljutunk az utcára, ahol egy szuperkatonával találkozunk. Csak lőjük a hátizsák alján lévő tartályt. Amikor „pihen", menjünk, és nyissuk ki hátul a kaput egyszerűen szétlövé a lakatot. Kövessük a civilt, majd hamarosan találkozunk Harijjal, aki a tűz miatt nem tud kijönni. Ezért el kell oltanunk a tüzet. Menjünk tovább, és a három katona által hozzájutunk egy vödörhöz. Kelet felé tovább, és a lépcső mellett találunk egy csapot, ahol megtölthetjük a vödröt. Ahhoz, hogy elaludjon a tűz, ezt kétszer kell megjátszani. A három katona után jobbra találunk még egy oltanivalót, ehhez is két vödör víz kell. Továbbmenve észak felé szintén oltanunk kell, ha ez is megvolt, másszunk át, majd a szuperkatonák és kövér fickók után az autó mögött balra találunk egy újabb csapot. Oltsuk el a közeli (végre) utolsó tüzet.

FEJEZET 11: A betolakodók

Unity főhadiszállás
A doktornak meg kell keresnünk a szemüvegét. Ehhez kutassuk át az épületet, a szemüveget a földszinti kávézóban találjuk meg, ám mielőtt felvennénk, vegyük magunkhoz a többi cuccot az asztalokról. A szemüveg felvétele után kitör a riadó, és özönlenek a festett képűek ezerrel. A kávézó után dekódolás, fel a lépcsőn, újabb dekódolás, majd hamarosan megtaláljuk az első bombát, amit hatástalanítsunk. Fel a lépcsőn, ahol a doktor elhagyta az irodáját, csak egy üzenetet hagyott hátra. Induljunk el dél felé, a biztonsági irodába, ahol hatástalanítsuk az újabb bombát. Jobbra a pultot javítsuk meg. Ezután irány le a lépcsőn, és a WC ajtón megtaláljuk a harmadik bombát, míg a negyediket innen északra. Itt megtaláljuk a doktort is a másik szobában nyugatra.

FEJEZET 12: Víz alatt

Tengeralattjáró öböl
Az első konténerből vegyük fel a csomagot, intézzük el az őrt, majd használjuk a nyílpuskát a terep megtisztítására. A rács után a ládáknál irány jobbra, majd északnak, és az asztalon találunk egy kulcsot, meg egy csomó minden mást. Menjünk vissza fel a lépcsőn, és a kulccsal indítsuk el a liftet. Odaát vegyük fel a csomagot, majd vissza, és menjünk be balra a vezérlőterembe. Vegyük magunkhoz a levelet, aminek még két társa akad. Kimenve a teremből, és lemenve a lépcsőn megtaláljuk az elsőt. Ezután kutassuk át a szintet, és az ebédlőtől balra lévő raktárban megtaláljuk a hangtompítós gépfegyvert. Középen van egy kör alakú helyiség, ahol hatástalanítsuk a kamerát, majd bentről vegyük fel a harmadik papírt. Ezután irány észak, és a kis folyosón át távozzunk.

Parancsnoki híd
Az előttünk lévő lépcsőnél ügyeljünk a kamerára. Inkább menjünk jobbra, és kelet felé a raktárban megtaláljuk a mindent lövő fegyverünkhöz az elektromos lőszert. Ez a robotok ellen válik be, mert egy jól célzott fejlövéssel kivonhatjuk őket a forgalomból. Ismét a szokásos, alapos átkutatás, majd feljebb egy szintet a nyugati részben lévő létrán. Innen induljunk nyugat felé, és menjünk be a számítógépterembe, ahol használjuk a konzolt. Illetve csak használnánk, de kell hozzá egy kézikönyv, ezért menjünk tovább nyugatra. A hosszú vezérlőben vegyük fel az igénylőlapot, majd menjünk vissza az intercomhoz, ami a létránál volt. Kézikönyvet egyelőre nem kapunk, viszont egy belépőkártyát igen. Másszunk le a létrán, és jobbra megtaláljuk az ajtót, amit a kártyával tudunk kinyitni. Itt az asztalon megvan a kézikönyv, majd vissza a létrán, tegyük vissza a kártyát (különben riadó), majd irány a számítógépterem. Sajnos nem a megfelelő verziójút hoztuk el, azért térjünk vissza az intercomhoz, ahol egy levél vár ránk. Vissza le a létrán, és

menjünk a nyugati részben lévő WC-be. Kutassuk át a testet, és találunk egy kódkártyát. Menjünk fel a számítógépteremből, és az egyik fiókban megtaláljuk a kézikönyvet. Mehetünk vissza a konzolhoz, majd vissza az alsó szintre, és tovább nyugatra, be a kamera alatti ajtón.

Személyzeti fedélzet
Balra a második szobában másszunk le a létrán, és a laborból vegyük fel a magnót. Vissza fel, és kutassuk át a szintet. Miután végeztünk, a délnyugatra lévő létrán másszunk le. Közben az egyik raktárban találkozhatunk két „kockakatonával", de túl nagy gondot nem jelentenek.

Laborok
Szemben az ajtónál használjuk az előző pályán szerzett magnót, mivel hangazonosítóval van ellátva. Kutassuk át itt is a szintet, majd menjünk fel a csigalépcsőn, és nyissuk ki a számzáras ajtót.

nál Armstrong szól hozzánk, hogy kapcsoljuk ki a védelmi rendszert. Balra nyissuk is ki az ajtót a kártyával, és bent használjuk a konzolt, majd a folyosó túloldalán lévő ajtón tovább. Intézzük el itt is a robotot, majd irány dél felé, ahol másszunk le a létrán. Bújjunk át a leszakadt plafon alatt, és menjünk be balra az ajtón. Ezután a folyosóról ismét balra, majd nyugat felé. Vegyük a világító kulcstartót a kezünkbe, és ugorjunk be a vízbe. Kutassuk át az irodát (ne feledkezzünk meg a levegőről), azután előre és balra át az ajtókon. Jobbra egy csövet találunk, aminek a szelepét kinyitva oxigén tör elő. Kövessük a buborékokat, hogy kijussunk a levegőre. Vágjuk le a lakatot a láncról, ami a palackot tartja, majd irány előre és fel, amíg el nem jutunk a pálya végére.

Robbantás!
Balra menjünk be az ajtón, és keresztül a termen északnyugat felé. Tovább erre, amíg a kanyarnál egy robot nem lesz, intézzük el, majd

tetején találunk egy újabb tervezetet, ami egy másik küldetés része (még két ilyen tervezetet kell találnunk). Induljunk tovább egyenesen, és a három hordónál menjünk tovább dél felé. Miután elintéztük a két kockakatonát, menjünk arra, amerről jöttek. Így eljutunk Isako szobájába, ahol a két másik tervezetet találjuk. Vissza az elágazáshoz, és most menjünk délkeleti irányba. Szedjük össze a teremben a cuccokat, majd irány tovább délkelet, amíg el nem jutunk a lávás terembe. Vegyük fel a panelnél lévő csomagot, majd tovább a jobb oldali folyosón. A szuperszámítógép mögött megtaláljuk a támadás tervének utolsó darabját is, valamint egy ajtót, ahol a bombát kell elhelyeznünk. Menjünk vissza a lávához, át a fahídon, majd a szerencsétlen delikvensek elintézése után megtaláljuk a generátort. A robot likvidálásához a második gép mögött találunk elektromos lövedéket. Ha tiszta a terep, vegyük fel a csomagot, helyezzük el a bombát a generátoron, majd futás. A robbanás után riadóztatnak, így komoly ellenállásra számítsunk a visszaúton a három raklapos teremig. Innen menjünk balra, ahol használjuk a liftet.

FEJEZET 13: Terror a mélyben

Armstrong veszélyben
Ezúttal magát Mimes királyt kell elintéznünk, miközben egy csomó fickó támad ránk. A király a padló alatt rohangál, és amikor megjelenik egy-egy aknaajtónál, akkor kell szórnunk rá az áldást. Erre csupán két percünk van, ezért pontosnak és gyorsnak kell lennünk. Használjuk fedezékként a konzolokat. Igazán hasznos, ha mostanra a fegyveres és mesterlövész képzettségünk fel van fejlesztve.

Az ördög és a mélykék tenger
Várjuk meg, amíg Armstrong leereszti a vizet a folyosóról, majd irány előre (legyen készenlétben az elektromos lövedékkel a pisztoly). Jobbra menjünk be a szobába, és vegyük fel a kódkártyát az asztalról, majd másszunk fel a létrán. Intézzük el a robotot, majd az intercom-

forduljunk balra a másik folyosóra. Itt menjünk be balra az első ajtón, szemben az ajtón pedig ki. Az ajtónyílásban használjuk a kart, majd irány arra, amerről jöttünk, és az elágazásnál menjünk újfent balra, majd le a létrán. A padló alatt menjünk előre illetve keletnek, majd balra másszunk fel a létrán. Ezután irány dél, és nyissuk ki a rácsot. A folyosónál balra és egyenesen, majd be a másik rácson, ahol másszunk le a létrán. Innen tovább előre és balra, bújjunk át a leszakadt padlórács alatt, majd balra másszunk fel a létrán. Ki az ajtón, aztán jobbra, majd óvatosan előre, és kikerülve a kocsit be az ajtón az iroda végébe. Jobbra fel az íróasztalra, és a lenyitott panelnél és a létránál fel. Lőjük le a két beszélgető őrt, majd keresztül a termen északnak, ahol ki az ajtón. Itt forduljunk jobbra, ahol találunk egy levelet. Induljunk el északra, ahol a vezér szobáját használjuk, és kövessük Armstrongot a létránál.

FEJEZET 14: Végjáték

Saját kezűleg
Várjuk meg, amíg a gép felrobban, majd másszunk ki, és vegyük magunkhoz az őr fegyverét. Miután megtisztítottuk a terepet, menjünk fel a gép tetejére a táskáért. Ebben megtaláljuk a támadási terv első lapját. A nyugati kijáraton át távozzunk, és a három raklap közül az egyik

Édes bosszú
Szedjünk össze, amit csak tudunk, nyírjuk ki az őröket, és nézzünk szét a teremben, amíg még megtehetjük. Megérkezik Volkov, akit hidegre kell tennünk. A két platform szélén találunk a gépfegyverhez lőszert. Miután elintéztük Volkovot, jön még néhány katona, majd balra szálljunk fel a liftre.

Isako adóssága
Ismét szerelkezzünk fel, amivel csak tudunk, majd irány a japánkert. Itt számtalan ninja vár ránk Isakón kívül. Északon a ház mellett páncélt találunk, míg délen a kis házikóban sok más jó dolgot. Hogyha idáig eljutottunk, akkor ez a csata már nem lehet probléma.

FEJEZET 15: Megelőző csapás

Khios végzete
Induljunk el nyugat felé, várjuk meg, amíg megérkezik a láda, és menjünk le érte jobbra a tengerpartra. Vegyük fel a szérumot a többi cuccal együtt, és a robbanószert tegyük a parton jobbra lévő sziklafalhoz. Ezután jönnek a szuperkatonák, akiket igen nehéz lesz elintéznünk. Két fegyver legyen készenlétben, az egyik a gépfegyver, míg a másik a szérummal betárazott pisztoly. Ezután lőjük a hátizsák alján lévő tartályt, majd amikor megpihen, váltsunk át a szérumos pisztolyra, és lőjünk rá egy adagot. Összesen nyolc szuperkatonával találkozunk, ebből négy a keleti romoknál, míg a többi nyugat felé a híd után található. Miután minddel végeztünk, menjünk fel az erődhöz, amihez használjuk az iránytűt. Ekkor jön a végső csata az igazi szuperkatonával. Vele igencsak sok gondunk lesz, mire elintézzük! Sok szerencsét!

Crowie

GAME INFO

Fejlesztő:
Fox Interactive
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2002-Október-18

Kategória: Akció

Honlap: http://nolf2.sierra.com/

ICEWIND DALE 2

- folytatás -

Bizonyára senkinek nem kell bemutatni a Baldur's Gate és Icewind Dale neveket, hisz mindegyik megérte már a kiegészítő lemezt, és immáron az Icewind Dale is a második részt. Ezeket a játékokat vagy lehet szeretni, vagy nem, olyan nincs, hogy csak úgy játszunk vele. Amióta megjelent a Dungeons&Dragons harmadik kiadása, a CRpg-s játékok többsége annak a rendszerét veszi alapul (Pool of Radiance 2, Neverwinter Nights). Nincs ez másképpen az ID 2 esetében sem. Eme nagy rendszerbeli előrelépés mellett számos más újítást is eszközöltek a készítők. A sokak számára nagyon várt – és eleddig hiányolt – faj, a sötét elf végre bekerült a programba. De emellett sok más új faj és kasztlehetőség közül választhatunk a karakterkészítésnél. Aki eddig ismerte a sorozat többi részeit, ennél a résznél bizonyára újfent el kell időznie, ha saját készítésű karakterekből álló csapatot akar. Viszont aki nem szándékozik bibelődni ezzel, annak ott vannak az előre elkészített csapatok, melyek csak a kalandokra várnak. De az összképhez az is hozzátartozik, hogy a rendszeren kívül nem sokat újítottak a programon. A látványvilág ugyanaz, mint az előző részben, a kalandok néha már sablonosak, és a lehetetlenül erős ellenfelek használata elkedvetleníti az embert a játéktól. Ráadásul hiányoznak a véletlenszerű találkozások is, amit a hack&slash-szerű harcokkal próbáltak ellensúlyozni.

NEGYEDIK RÉSZ

A monostor

Megérkezve a monostorhoz át kell kelnünk egy rozoga hídon. A tolvajjal keressük meg, hol nem biztonságos a híd, és háritsuk el vele a problémát, majd a másik hídon átkelve a barlangnál intézzük el a jetiket. Ezután menjünk be a monostorba. El kell jutnunk a monostor pincéjébe, hogy be tudjunk menni mélysötétbe. A baj csak az, hogy a vezetőség nem enged, előtte meg kell oldanunk néhány feladatot a monostorban, amihez először beszéljünk Aruma Blade-del (majd ismét Salisam-mal).

Nonin eltűnt gyűrűje

Nonint a monostor északnyugati részében lévő konyhában találjuk meg. Elvesztette a gyűrűjét, amit keressünk meg. A déli bezárt szobában megtaláljuk Vent, a tolvajt. Győzzük meg, hogy adja vissza a gyűrűt, amit ezután vigyünk el Nonin-nak.

Salisam Harbash és Aruma Blade harca

Miután beszéltünk Arumával, majd pedig Salisam-mal, ő megkér, hogy segítsünk neki Arumát a vezetőség éléről elmozdítani. Menjünk az Aruma szobája melletti bezárt teremhez, és kinyitva az ajtót bent találunk egy levelet a ládában Dolon-tól. Ezután beszéljünk Arumával, és vonjuk felelősségre. Ekkor igen sietős iramban elhagyják a monostort.

Másik megoldás: mikor beszéltünk Salisam-mal, menjünk vissza Aruma-hoz, és mondjuk el neki Salisam tervét. Persze ha valaki jó karakterekkel van, akkor inkább az első megoldás az ajánlott.

A 8 terem

Miután Aruma elment, beszéljünk Salisam-mal, majd menjünk le a második szintre, ahol beszéljünk Morohem-mel. A 8 terem az egyik legnehezebb puzzle-s rész a játékban.

1. terem: kő
A terem északi falán találjuk a karokat, amiket helyes sorrendben kell meghúznunk. Minden meghúzásnál egy szerzetessel kell megküzdenünk, mindig eggyel többel. A sorrend: 1, 5, 3, 2, 4.

2. terem: árnyékok
A teremben mindkét falon három-három portál található. A helyes sorrendben kell a portálokba lépni: északnyugat, északkelet, délnyugat, délkelet.

3. terem: varázslat
Két kristályszerzetest kell elintéznünk, ezért vegyünk magunkhoz fegyvert. Bizonyos időközönként visszateleportálnak a körre, és villámot küldenek belénk.

4. terem: óra
Itt három szerzetessel kell megküzdenünk, lehetőleg minél gyorsabban. Arra ügyeljünk, hogy amikor megjelenik a számláló a szerzetes feje fölött, legyünk minél távolabb tőle, mivel felrobban, mikor a nullára ér.

5. terem: homok
Két szerzetes van a teremben, amelyeket fegyverekkel nem tudunk sebezni. Viszont van négy kapcsoló is, amelyek egy-egy sugárnyalábot hoznak működésbe. Csaljuk keresztül őket rajta, amíg meg nem halnak. Csak akkor tudunk újra használni egy kapcsolót, mikor mind a négyet használtuk már.

6. terem: selyem
Sok-sok pók, ja és még több pók. Nincs más dolgunk, mint elintézni ezt a rengeteg pókot, amíg már nem jön több.

7. terem: harc
Ebben a teremben két lezárt kapcsoló, egy forrás és egy szerzetes van. Amikor a forrásba lépünk, kinyitjuk a kapcsolót, viszont mikor leléptünk, ismét bezáródik. A trükk az, hogy a szerzetest a forráson állva kell az eszméletlenségbe verni, így használni tudjuk a kapcsolót. Ekkor kinyílik az ajtó, és bent két forrás található. Így mindkét szerzetest rá kell csalni, és eszméletlenné verni egy-egy forráson, majd használni a kapcsolót.

8. terem: tűzkitörés
A 8. terem a legnehezebb. Itt is két szerzetest kell legyőznünk, de közben ügyelnünk kell a tűzoszlopokra. Amikor meglátjuk a narancssárga kört a padlón, és közel van hozzánk, gyorsan nyomjuk meg a space-t (pause), és menjünk el onnan. Amikor sikerült elintéznünk mindkét szerzetest, sikerült végigmennünk a 8 termen.

Irány Mélysötét

Miután végeztünk a 8 teremmel, menjünk, és beszéljünk Salisam-mal, aki elmondja, hogy most már szabad az út Mélysötét felé. Menjünk le a második szintre, és ott le a lépcsőn. Itt találunk egy sírt, amit négy gólem őriz. Hogyha kifosztjuk a sírt, akkor a négy gólem ránktámad, és igencsak erős ellenfelek, ezért ne nagyon próbálkozzunk. A két varázstárgy, ami a koporsóban van, nem éri meg a kockázatot (+4-es csuklóvédő és +2 erőt adó +1-es buzogány). Menjünk fel a rámpán (elég nehéz észrevenni), és a kaput elérve a Duergarok támadnak meg. Idézzünk néhány lényt a rámpára, amíg mi foglalkozunk az előttünk lévőkkel (vagy cloudkill varázslat). Ha sikerült elintézni, indulhatunk tovább.

Mélysötét

Megérkezve Mélysötétbe Malavon fogad minket, és beinvitál a falujukba.

Malavon és a Drider-ek

Malavonnal beszélgetve, kiderül, hogy a sötét elfek driderekké változnak, és szeretné, ha segítenénk megoldani ezt a problémát. Ehhez menjünk a driderekhez, beszéljünk a testvérével, Ginafae-vel, és győzzük meg, hogy térjen vissza a testvéréhez. A driderekhez kelet felé tudunk eljutni. Magát Ginafae-t északon találjuk meg a barlangban.

Oinchack'olp
Találkozunk Oinchack'olp-pal, aki elhagyta a kék követ. Ha kelet felé továbbmentünk, délen a gombák között megtaláljuk a követ (alt).

Viciscamera elpusztítása
A viciscamera egy „szerkezet", ami a sötét elfeket driderekké változtatja. Ez a terem keleten található, ahol egy csomó gubó van. De előtte menjünk a középen lévő laborba, és szedjük össze a cuccokat, amiket ott találunk. Az egyik asztalnál megjelenik a kérdőjel, és amikor megvizsgáljuk, az alkimista ránktámad. A ketrecekből is kijönnek a lények, az elsődleges dolgunk az alkimista elintézése legyen. Ha végeztünk velük, akkor egy olyan karakterrel, akinek van alkímiája, vizsgáljuk meg az asztalt, és készítsük el a mérget, amivel megölhetjük a viciscamera-t. Tehát menjünk a gubós terembe, és a barlang délkeleti részében beszéljünk a viciscamera-val – majd adjuk oda neki a mérget.

A Gólem animálása
Az alkimista laborjában az egyik gólem nem mozdul. Először beszéljünk vele, majd készítsük el az animálásához szükséges italt (alkímia képzettség). Ekkor újra beszéljünk a gólemmel, és adjuk oda neki az italt. Most már csak némi elektromosságra van szükség, hogy megmozduljon (mondjuk villám varázslat).

A labirintus bejárata
Miután elpusztítottuk a viciscamera-t, térjünk vissza Malavon-hoz a jutalomért. Ezután elteleportál az egész kompánia, mi pedig menjünk északkeletre a két kör alakú bejárathoz. Mivel nem engednek át, támadjuk meg és intézzük el őket. Ha animáltuk a gólemet, akkor ő is segít-

het a harcban. Végezetül menjünk be a lyukon, lehetőleg pihenés után.

Z'hinda citadella – avagy a labirintus
Amikor megérkezünk, rögtön megtámadnak minket. Ezután jön a labirintus rész, ahol északon van a kijárat. A nyugati oldalon nyugodtan végig tudunk menni, míg a keletin varázslók vannak. A labirintus közepén találjuk az idős agyat, amelyet intézzünk el (de nem szükséges). A labirintusban számtalan villám generátor „lény" van, amelyeket könnyedén elintézhetünk, ha kinyitjuk a mögötte lévő tárolót a falon egy tolvajjal. Tehát ha távozunk az északi kapunál, előtte pihenjünk, mert odakint ismét megtámadnak minket. Ha legyőztük őket, beszéljünk Oswalddal, és irány Kuldahar.

ÖTÖDIK RÉSZ

Kuldahar-völgy
Megérkezve a léghajóval Kuldaharba ismét megtámadnak minket (ez már szokássá válik). A támadást egy Hiepherus nevű pap vezeti, idéz néhány élőholtat, aztán eltűnik.

Hiepherus elintézése
Északon találunk egy tornyot, nyissuk ki az ajtaját, és bent beszéljünk Jermsy-vel és Nathanial-lal. Ezután menjünk ki, és irány az északi kapu. Intézzünk el minden élőholtat a temetőben, majd érintsük meg a szobrot, hogy megszenteljen az istenünk. Ezután menjünk Hiepherus barlangjába, és mindenkit intézzünk el bent, beleértve Hiepherust is. Térjünk vissza Jermsy-hez a jutalomért (ne paplovaggal beszéljünk vele).

Kuldahar városa
Kuldaharba kelet felé tudunk eljutni a folyó mellett. Megérkezve a városba láthatjuk, hogy ostrom alatt áll, és minket is megtámadnak a Yuan-ti harcosok.

A falusiak
Az északkeleten lévő házban találkozunk Gerbash-sal, akiért Jermsy küldött. Adjunk neki gyógyitalt, majd vigyük el a torony kulcsát Jermsy-nek. Vissza a városba, ahol északnyugaton a toronyban megtaláljuk Sheemish-t, aki megkér, hogy nézzünk utána az apjának. Conlan-t egy déli házban találjuk meg (varázstárgyakat vehetünk tőle). Ezután beszéljünk a délen lévő Iselore-ral, aki arra kér, hogy zárjuk be az északon található portált, amin keresztül a Yuan-tik jönnek át.

Yuan-Ti portál
Lépjünk be a fában lévő portálba. A templom bejáratát délnyugaton találjuk meg. Előtte találkozunk Sashkta-val és a tanítványaival. Hogyha van paplovagunk, akkor az felveheti a tanítványok köpenyét, amivel álcázza a csapatot.

Yuan-ti templom
Itt két teendőnk van. Az egyik megakadályozni a szertartást a térkép közepén, míg a másik elintézni a délnyugati teremben lévő Inhatrit.

A raktár
Keleten találjuk a raktárt, amelynek kinyitásához minden téglának lenyomva kell lennie. Próbálgassuk őket (nem túl nehéz), amíg sikerül, de a jobbra legszélsőt ne nyomjuk meg, mert az mindet alapállásba hozza vissza. Odabent jó cuccok várnak ránk.

Csapdák
A templom folyosóin óvatosan járjunk, mindig figyeljünk a tolvajjal, mert elég sok csapda található. Viszont van két terem, az egyik délnyugaton, a másik délkeleten, ahol az egész padló sebez. Ráadásul ilyenkor egy ideig nem tudunk kijönni onnan. Ezért ha megtaláljuk ezt a két termet (egy kar is van benne), akkor csak a tolvajjal menjünk le, és hatástalanítsuk a kart. Persze így is megsebződik egyszer.

Az oszlop megszerzése
Az ötödik oszlopot keleten találjuk meg a kör alakú teremben. Tegyük el, mert később még szükség lesz rá.

Chahopek megidézése
Miután kitisztítottuk a templomot, menjünk a vissza a felszínre. Az erdőben találunk négy oszlopot, amit el tudunk tenni. Ezeket a templom bejáratánál kell elhelyezni az üres helyekre a kör szélén (a templomban talált ötödikkel együtt). Ám mielőtt az utolsót a helyére tennénk, gyógyítsuk fel a csapatot, idézzünk meg mindent lényt, amit tudunk, minden védelmi varázslatot tegyünk fel, legjobb fegyverek elő, és harcra fel. Ugyanis amikor berakjuk az utolsó oszlopot, megjelenik Chahopek, aki egy hatalmas fekete sárkány (egy képernyőnyi). A lények csak arra jók, hogy lefoglalják, amíg mi sorozzuk a varázslatokkal. Amikor elintéztük, gyorsan gyógyítsuk fel a csapatot, amennyire tudjuk, és rohanjunk a portálhoz, mert bezáródik, és tölthetjük vissza a mentést.

Vissza Kuldahar-ba
Visszatérve Kuldahar-ba ismét egy csata elé nézünk, ráadásul több hullámban. Ha végeztünk, beszéljünk Iselore-ral, aki megmutatja, hol van a Sárkány szeme. Kelet felé távozzunk.

Dragon's Eye

Gyűjtenivaló
Miközben mászkálunk, néhány dolgot össze kell szednünk, majd a későbbiekben szükség lesz rájuk: wyvern farok, achát kő (agate gem) és egy kötél. Az achátot rögtön a barlang bejáratánál Izbelah-tól meg tudjuk szerezni (össz. 5 kell), valamint a barlangban lévő lényektől. A kötelet a barlang déli részében egy ládában találjuk, vagy északon a hídról tudjuk levenni. A wyvern farok természetesen egy wyvern hullájától szerezhető meg (össz. 4 kell).

Szabadítsuk ki a rabokat
Keleten egy zárt ajtó mögött találunk rabokat, akik elmondják, hogy tudjuk kinyitni az ajtót. Innen kicsit északra a kínzószerkezeteknél, az asztalnál el tudjuk tekerni a kereket. Ezzel kinyitjuk az ajtót, és újabb gyíklények támadnak ránk. Szabadítsuk fel a rabokat, ám az egyik közülük rosszfiú. Ha beszélünk vele, akkor arrogánsan válaszol.

Nheero küldetése
Nheero szintén az egyik rab, ha beszélünk vele, kiderül, hogy szüksége van egy italra, amitől szörnyé változhat. Tehát tegyük a következőket:
1. Beszéljünk Nheero-val.
2. Keressük meg Mandal Graye testét a második szinten. Először egészen kelet felé, majd délen megtaláljuk.
3. Menjünk vissza Nheero-hoz, és mondjuk el neki, hogy megtaláltuk a testet. Ezután találjuk meg a szellemét.
4. A szellemét ugyanott találjuk, ahol a teste volt. Ő a kedvenc kardját akarja visszakapni.
5. Szerezzük meg a kardot a harmadik szinten (délkeleten van a lejáró). A csapdákkal körülvett kis terem közepén találjuk meg.
6. Ismét beszéljünk Mandal szellemével, erre megmutat pár helyet.
7. Menjünk a wyvern barlangjába, és szerezzük meg a módosított mandrake gyökeret (alt). Ha korábban jártunk a barlangban, és nem volt ott, nem gond, most már ott van.
8. Beszéljünk Nheero-val, és menjünk az alkimista laborba a második szinten (délen).
9. Cseréljük ki az asztalon a mandrake gyökeret.
10. Megjelenik egy alkimista, meghúzza a kart, és zöld lángok jelennek meg.
11. Vegyük magunkhoz az italt a padról.
12. Rakjuk az eredeti gyökeret a le helyére.
13. Menjünk vissza Nheero-hoz.

A Wyvren barlangja
A második szint közepém van egy wyvern a barlangban. Miután visszaszereztük Mandalnak a kardot, itt szerezhetjük meg a módosított mandrake gyökeret. A barlangba való lejutáshoz viszont szükség van egy kötélre, amit az első szint hídjánál szerezhetünk.

Lejutás a 2. szintre
A második szintre az északkeleten lévő kígyószobornál tudunk lemenni. A teremben öt tűztartó van, ami nem ég. Ha az egész barlangban összeszedtük a tűzachátokat (fire agate gem), akkor csak meg kell érinteni a tűztartókat, hogy begyulladjanak. Ekkor kinyílik a lejárat.

Nathanial
Nathanial a második szint nyugati részében található. Tőle vásárolhatunk, illetve eladhatunk neki dolgokat, valamint gyógyítja is a csapatot.

Lejutás a 3. szintre
A második szint délkeleti részében a lejáró, de ügyeljünk a csapdára, mert így minden belépéskor lények jelennek meg.

Thorasskus terme/a felvonóhíd
Találunk egy felvonóhidat a harmadik szinten, ami fel van húzva. A nyugati részen (a nagy fémajtó után) megtaláljuk Seth szemét, amitől minden karakterünk fejvesztve menekül. Menjünk vissza Nheero-hoz a második szint északnyugati részébe, aki ad egy adagot az italból, amitől egyik karakterünket át tudjuk változtatni Histachii-vé. Menjünk Sseth szeméhez, és az átváltoztatott karakterrel menjünk át a boltív alatt. A polcon találjuk a kapcsolót, amivel leereszthetjük a hidat. Átkelve a hídon, a teremben találkozunk Thorasskus-szal, akit megtámadtak az Efretik. Intézzük el őket, és beszéljünk a gyerekkel. Miután kinyomoztuk, hogy ki is az anyja, átváltozik, és nekünk támad. Ha elintéztük az idézett lényeket, a terem délkeleti sarkában egy titkos átjárón be tudunk menni a kincstárba.

Nheero kutatása
Miután találkoztunk Thorasskus-szal, ismét beszéljünk Nheero-val, aki segíthet a délkeleten lévő ajtó kinyitásában. Pár óra múlva ismét beszéljünk vele a könyvtárban, az alkimista labornál. Ezután újabb néhány óra múlva a harmadik szint északnyugati sarkában lévő teremben is beszéljünk vele.

A hidraulikus ajtó
A harmadik szint keleti részében találunk egy hidraulikus ajtót. Beszéljünk Nheero-val, hogy kell elkészíteni a wyvern mérget, majd a négy wyvern farokkal (jó, ha már előbb összeszedtük) együtt menjünk az alkimista laborba. Tegyük a három asztal közül (amelyik egymás mellett van) a középsőbe, és húzzuk meg a kart a kígyóemelvényes teremben (valamelyik a két kar közül működik). Ezzel elkészül a négy adag méreg, amelyeket vegyünk magunkhoz, és menjünk le a harmadik szintre. Itt van négy kis vizes tál, egy északnyugaton, egy északkeleten, egy délnyugaton és egy délkeleten a kincstárban. Öntsünk bele mindegyikbe egy-egy adag mérget, és már ki is nyílt az ajtó.

Távozás Dragon's Eye-ból
Tehát a hidraulikus ajtón át távozzunk, majd a barlangban induljunk el kelet felé. Útközben csapdák vannak, ezért figyeljünk.

A híd megjavítása
Találunk egy sérült hidat, aminek a megjavításához négy kötélre van szükség. Ezeket ha útközben felvettük, akkor most már csak el kell helyeznünk a hídon, hogy megjavítsuk.

A barlang felfedezése
A nyugati részen találkozunk Archon-nal, a csónakossal. Miután beszéltünk vele, 300 arany/fő juttatásért elvisz Jasperhez. Beszéljünk vele is, majd kérjük meg Archon-t, hogy vigyen el a másik szigetre, Jasper követségére (embassy). Ezután kérjük meg, hogy vigyen el a Mészárlás Földjének kijáratához. Itt a kijáratot egy hatalmas beholder őrzi, őt kell elintéznünk, hogy elhagyhassuk a barlangot.

A barlang: másodszor
Kiderül, hogy ugyanabba a barlangba kerülünk vissza, csak más időben. Itt még épen vannak az épületek és a híd is. Archon-t ismét ugyanott találjuk meg, és kérjük meg, hogy vigyen el az őrhelyre. Miután ott beszéltünk a királlyal, menjünk Jasper követségére a csónakkal. Beszéljünk Jasper-rel, amikor is kiderül, hogy tényleg másik időben, vagyis korábban vagyunk. Ezután már mehetünk Lord Pyros területére a csónakkal, ahol láthatjuk, hogyan végeznek vele. Térjünk vissza Jasper követségére, és hamarosan Lothar király támad az épületekre. Egy hatalmas harc kezdődik el, amit mi nem akarunk végignézni, ezért irány ismét a kijárat (slaughter exit).

A barlang: harmadszor
Izbelah ártatlansága
Ismét ugyanaz a barlang, csak más időpont. Siessünk Archon-hoz, hogy vigyen minket Pyros-hoz. Ezúttal időben érkezünk, így beszéljünk vele. Menjünk az őrhelyre következő állomásként, és beszéljünk Lothar-ral. Ezután irány Jasper követsége, és menjünk a ketrechez, majd beszéljünk az egyik Tűzjáróval. Térjünk vissza Pyros-hoz, és a beszélgetés után kövessük Venomint, mire egy különös párbeszéd fültanúi lehetünk Lothar és Pyros között.

Lothar árulása
Ezután menjünk az amfiteátrumba, és beszéljünk az egyik Tűzjáróval. Egyezzünk bele, hogy megnézzük egyik érdekfeszítő darabjukat. Órákkal később láthatjuk, ahogy Lothar megöli Izbelah-t. Ekkor megjelenik Venomin, akit kövessünk, de sajnos elteleportál. Kérjük meg Archont, hogy vigyen el Lothar citadellájához. Hamarosan megérkezik Venomin, és a beszélgetés kihallgatása után gyorsan lépjünk le a kijárathoz.

A barlang: negyedszer
Ez most egy rövid verzió. Archon-nal vitessük magunkat Pyros-hoz. Itt hallhatjuk a vádakat Izbelah ellen, majd beszéljünk Pyros-szal, aki semmit nem tud a beholderről. Ezután beszéljünk Lothar-ral és Izbelah-val, majd irány a kijárat. Ám előtte ne felejtsünk el menteni.

A barlang: ötödször
Izbelah megőlése
A megérkezésünk után rögtön nyomjunk egy gyorsitást (improved haste) a csapatra, és induljunk meg nyugat felé. Igaz, hogy a szikla lesz akad, de elég, ha csak egy emberünk átjut, és beszél Archon-nal, hogy vigyen a követségre (embassy). Gyorsan támadjuk meg Izbelaht. Hogyha sikerült elintézni, akkor irány végre a kijárat.

Jégkastély
Szívesség Nickademus-nak
Hát éppen ide akartunk kerülni, de hamarosan találkozunk Nickademus-szal, aki elmondja, hogy minden szörnyet el kell intéznünk a kastélyban. Tehát nincs más dolgunk, mint teljesen felfedezni a szintet, és elintézni minden lényt. Hogyha sikerült (üzenet jelzi), akkor ismét beszéljünk Nickademus-szal, majd távozzunk a keleti lépcsőnél.

A mészárlás földje
Elindulva az ösvényen egy másik csapat hősbe botlunk. Mivel ők a rossz oldalon állnak, intézzük el őket. A csontkaput elérve öljük meg a ránk támadókat, és Kratuukot is, majd vegyük el töle a kulcsot.

Átjutás a falun: diplomácia
Bemenve a faluba beszéljünk az emberekkel – egy olyan karakterrel, akinek magas a diplomáciája. Győzzük meg őket, hogy mi vagyunk azok, akikre vártak. Beszéljünk a főnökkel, Gorggal, majd távozzunk északkelet felé.

Átjutás a falun: öljünk meg mindenkit
Hogyha a falusiak nem hinnének nekünk, akkor megtámadnak minket. Hamarosan az egész falu nekünk ront, és a főnöktől megszerezhetjük a kulcsot.

A nekromanta
Délen a sátraknál láthatjuk, ahogy egy nekromanta éppen megöl egy papot. Miután elintéztük a nekromantát és embereit, a pap hullájától vegyük el a szentelt vizet. Ekkor gyorsan rohanjunk tovább vele az ösvényen, míg a vízeséshez nem érünk. Öntsük a szentelt vizet a befagyott vízre, és az összes ellenfelünk meghal (a nekromanta is). Ezután észak felé távozzunk (előtte mentsünk és pihenjünk).

A végső harc
Megérkezve ismét harc vár ránk. Elsőként a varázslóval végezzünk, majd a gyengébb harcosokkal, míg végül az erőseket vegyük kezelésbe. Ha végeztünk velük, szedjük össze a cuccokat, és irány kelet, a Szigorú Kéz.

HATODIK RÉSZ

Szigorú kéz bejárat
A bejutás az épületbe most is két módon lehetséges: vagy diplomáciával meg tudjuk győzni az őröket, hogy a miniszterhez jöttünk, vagy marad a harc. Belépve az épületbe némi beszéd után viszont rájönnek, kik is vagyunk, úgyhogy őket is intézzük el. Ezután beszéljünk a Glabrezu démonnal, majd fedezzük fel az épületet, és beszéljünk az emberekkel:

– *Vashti Zerran (ÉK):* Azt hiszi, valaki ellopta az ételét. Ezért beszélnünk kell a szakáccsal a negyedik emeleten.
– *Xavier Torsend (É):* Tőle kapunk egy engedélyt, hogy nyugodtan tudjunk mászkálni a felsőbb szinteken. Később beszéljünk vele a rabszolgaságról, és elmegy.
– *Jerre Stoh (DNY):* Elmondja, hogy a démonok halhatatlanok, valamint megemlíti a rabszolgák helyzetét.
– *Ysha (NY):* Tőle kapjuk meg a terveket.

Irány a déli lépcső.

Második szint

Tárgyak, amiket meg kell itt találnunk: Ring of Nourishment (ÉNY), Virulent Agent (ÉNY), Tainted Demon Blood (az északi démontól szerezhetjük meg), Diary of Garuk (É).

A fogva tartott nő
Megérkezésünkkor beszéljünk Roga Thulc-kal, aki mesél az elementálok által irányított nőről. Őt északnyugaton találjuk meg a könyvtár mellett, de nem tudunk vele értelmesen beszélni. Ezért menjünk vissza Roga-hoz, aki megkér, hogy látogassuk meg a papot a negyedik emeleten. Hogyha megtettünk, és beszéltünk Ruinlord Eradru-val, ad nekünk egy gyógyitalt, amit vigyünk el a nőnek. Ezután beszéljünk vele, és Roga-val is.

Egészítsük ki a terveket
Északon találkozunk Kav Lathram-mal, aki kiegészíti az Ysha által adott terveket. Ebben a teremben találjuk meg az Étel gyűrűjét és az erős vegyszert. Ezután menjünk vissza Yshahoz, és adjuk oda neki a terveket.

Az északi rész
Északon két démon nekünk támad, és ha elintéztük őket, tegyük el a romlott démonvért. Ezután beszéljünk a varázslókkal, majd az asztalról vegyük magunkhoz Garuk naplóját. Innen keletre látunk egy különös gömböt. Garuktól tudunk meg róla információkat.

A portálok
Keleten találkozunk Vese Nejj-jel, a varázslóval, aki megkér, hogy találjunk megoldást a portálok rejtélyére. Csak úgy tudnak bemenni a mágustoronyba, ha a helyes sorrendben aktiváljuk a portálokat. Ld. még: A mágustorony.

Harmadik szint

Tárgyak, amiket meg kell találnunk: Bonding Agent (Ny), Iyachtu Xyim holy symbol (D), Ilmater holy symbol (D).

Nem túl sok teendő van ezen a szinten, csak fedezzük fel, és intézzük el az ellenfeleket. A tolvajjal hatástalanítsuk a trónteremnél (É) lévő csapdát, de minden ajtó előtt végezzünk keresést.

Negyedik szint

Találjuk meg az ételtolvajt!
Északnyugaton találkozunk Miram-mal, a szakáccsal, aki elmondja, hogy nem az ő gondja, hogy ételt loptak el. Ezt mondjuk el Vashti-nak az első emeleten (ÉK). Ekkor lesben állva láthatjuk, ki is valójában a tolvaj. Kövessük öt a keleti szobába, és beszéljünk vele. A gond az, hogy mindig éhes, ezért adjuk oda neki az Étel gyűrűjét. Térjünk vissza Vashti-hoz, és mondjuk el neki a jó hírt.

Információ a démonokról
Északkeleten találkozunk Hatemaster Drothammal, akinek mutassuk meg Garuk naplóját (2. szint), és ő mindent elmond a démonokról, amit tud. Azt is, hogyan lehet elpusztítatni őket.

A háború tornya
A negyedik szinten irány az északkeleti folyosó, ami a Háború tornyába vezet. Némi harc után találunk egy ládában egy kulcsot, ami a cellákat nyitja. A keletiben beszéljünk Toral-lal, aki elmondja, hogy a rituálé megakadályozásához el kell pusztítanunk a gömböt (2. szint). Ezután szabadítsuk ki Ormist, aki egy speciális ellenszert akar, majd végül Puddy-t is engedjük szabadon. Felmenve a lépcsőn a kínzóteremben eszközöljük ki a harcot, majd ha végeztünk velük, tegyük el a Hűség kötelét. Ezután menjünk vissza le, egészen az első szintig. Beszéljünk Jerre-vel a délnyugati teremben, hogy megkapjuk tőle a Szenvedés könnyeit.

A mágustorony
A negyedik emeletről a nyugati folyosónál menjünk a mágustoronyba. Öt portál van a teremben, amelyeket a következő sorrendben érintsünk meg: észak, délkelet, északnyugat, északkelet, délnyugat, észak. Ezután a legfelső emeleten beszéljünk Orrick-kal, ő segít nekünk, hogy Puddy kijuthasson (ezután beszéljünk vele). A könyvtár felső szintjén a könyvespolcon megtaláljuk Ilmater könyvét.

A paptorony

A rituálé elvégzése
Visszatérve a negyedik szintre válasszuk a keleti folyosót. Itt megtaláljuk Ilmater szobrát (balról a második), és végezzük el a rituálét. Ehhez szükség van a következő dolgokra: Symbol of Ilmater (3. szint), Bonds of Suffering (Háború tornya, kínzóterem, Tears of Suffering (1. szint, Jerre-től), Book of Ilmater (a mágustorony könyvtára). Ha minden megvan, akkor gond nélkül sikerül elvégezni a rituálét, és megjelenik Iyachtu Xvim szellemi valójában. Választhatunk, hogy teljesítjük az általa mondott feladatot (gonosz karakterek), vagy inkább a harcot választjuk. Ha a harccal végeztünk, folytassuk a rituálét, ami Xvim szobrának felrobbanásával jár. A sikeres rituálé eredményeként megkapjuk a szentelt vizet.

Az ellenszer Ormis-nak
A következő szinten ismét harc vár ránk, ahol szedjük össze Xvim szimbólumait (össz. hat kell). A harmadik szinten intézzük el a lényeket, majd itt is szedjük össze a szimbólumokat. Hogyha megvan hat, akkor adjunk minden karakternek egyet, és használjuk a teleportot a második szinten, középen. Ha nem volna elég szimbólum, akkor a korábban látott gömbnél (2. szint) az öröknél találunk. Amikor megérkezünk, rögtön megtámadnak, és az egyik támadónál ott van a szükséges ellenszer. Ezt vigyük el Ormis-nak a háború tornyába. Közben beszéljünk Toral-lal is, hogy sikerült a rituálé.

Szentelt víz
Menjünk vissza a harmadik szintre a keleti résznél lévő medencéhez. Öntsük a vízbe a szentelt vizet, amelyet a rituálé során kaptunk. Menjünk vissza Toral-hoz, és mondjuk el neki a történteket.

A gömb és a démon elpusztítása
Menjünk a második szintre, és pusztítsuk el a gömböt (északkelet). Majd menjünk le az első szintre, és öljük meg a démont, aki örködik. Most már nincs esélye.

Riki
Menjünk fel a negyedik szintre, ahol északnyugaton találkozunk Rikivel. Beszéljünk vele, és megkér, hogy mérgezzük meg az öröket a barakkban (délkeleten).

Az örök elintézése 1: mérgezés
Menjünk a második szintre, és a délkeleti részben megtaláljuk az alkímiai labort. Beszéljünk a tulajjal (ha nem öltük meg), és helyezzük az összetevőket az asztalra: Demon's Blood (2. szint, északi démon), Virulent Agent (2. szint, észak-nyugati terem), Bonding Agent (3. szint, nyugati terem). Várjunk egy kicsit, és vizsgáljuk meg újra az asztalt, így megvan a méreg. Menjünk a negyedik szintre, és tegyük a mérget az örök ételébe (a sarokban a zsákokhoz) az északnyugati konyhában. Miután minden ör meghalt, menjünk vissza Rikihez.

Az örök elintézése 2: öljük meg őket
Egyszerűen menjünk a negyedik szinten a délkeleten lévő barakkhoz, és öljünk meg mindenkit, akit ott találunk. Ha végeztünk, térjünk vissza Rikihez.

A Kabal küldötte
Mikor beszélünk Rikivel, sajnos nem tud többet mondani a Kabalról, csak a küldött érkezését. Ezért menjünk a tiszti toronyba a negyedik szinten a déli folyosó felé. Menjünk fel a lépcsőkön a legfelső szintre, ahol hallhatjuk a beszélgetést Pudu és a lehetséges szövetségese között. Zavarjuk meg, majd intézzük el őket. Pudutól vegyük el a kulcsot.

A végső küzdelem
Mielőtt bármit is tennénk, pihenjük ki magunkat, szereljük fel a csapatot, és mentsünk. Ezután menjünk a Háború tornyának legfelső szintjére. Itt nyissuk ki a lépcső kapuját, és menjünk fel. Egy nehéz csata veszi kezdetét. Elsőként a varázslókra koncentráljunk, csak utána a harcosokra és démonokra. Miután vége a harcnak, gyógyítsuk fel a csapatot, és menjünk le a lépcsőn, ahol a varázsló eltleportál minket. Megérkezünk a trónterembe, ahol Isair és Madae vár ránk. Egy rövid beszélgetés után elkezdődik a végső harc. Szerencsére néhány szerzetes is a segítségünkre van, de így is elég nehéz csata lesz.

Crowie

POST MORTEM

Sophia Blake

Főhősünk Gustave MacPherson lesz, a New Yorkból Párizsba települt ex-magánnyomozó, aki egyszerű festőként tengeti az életét. Már-már azt hihetnénk, hogy így fog ez menni az idők végezetéig, amikor betoppan az ajtón egy attraktív hölgyemény, és életünk talán legkalandosabb óráit nyújtja nekünk… Na, nem úgy persze – de hát rossz az, aki rosszra gondol…

Az ismeretlen rögtön egy kecsegtető ajánlattal bízná meg szerény személyünket – melyet rögvest meg is osztana velünk, ha beljebb invitálnánk a műtermünkként funkcionáló lakásunkba. Sophia Blake – mint ahogyan a bemutatkozásából kiderül – egy magányos és megtört nő lett, miután nővérét és annak férjét holtan találták egy Párizsi hotelszobában. Egyből felmerült bennem a kétely, hogy ki lehet ez a nő, honnan tud a múltunkról, és hogy miért pont minket bízna meg azzal, hogy hosszú kihagyás után újból elvállaljunk egy magánnyomozói feladatot. Mivel a játék rettentő módon interaktívra lett csinálva, rögtön két választásunk is lehet, már itt az elején: elfogadjuk a nő ajánlatát, és további részletek okán kifaggatjuk, amiről csak lehet – illetve jól elhajtjuk a fenébe, mondván, nincs erre nekünk se időnk, se szükségünk. Az eredmény tulajdonképpen ugyanoda vezet majd, hiszen ha ez utóbbi opciót választjuk, egy idő után akkor is kénytelenek leszünk majd felhívni, és a Chez Alexandre étteremben egy találkozót megbeszélni vele, hiszen e nélkül egy helyben topognánk, és nem tudnánk továbblépni. Szóval vagy a műtermünkben, vagy az étteremben kérdezzük ki a nőt az összes elérhető témakörből – hol laktak, mit kerestek Párizsban, mi lehetett a gyilkos indítéka, és hogy miért is nem bízik a rendőrség áldásos tevékenységében a lelkem…

A nő távozása után a menüből elérhető noteszunk segítségével gyorsan átismételhetjük az újonnan kapott információkat, illetve összegezve láthatjuk, mit is tudunk eddig az ügyről és a benne szereplő egyénekről. Ez a notesz egyébként a játék során végig nagyon hasznos lesz, hiszen ha elakadnánk, ide bármikor visszatérhetünk, és sokszor létfontosságú információkhoz juthatunk. Tehát annyit már tudunk, hogy a Ruby és Regis Whyte a 8. kerületi Hotel Orphée nevű szállodában laktak egy hete – és New York-i származásuk ellenére azért jöttek Európába, mert a növérkének már hőn áhított vágya volt látni az öreg kontinenst. Arról meg már igazán nem tehettek, hogy szerettek élni – még ha talán egy kicsit fényűzően is –, így mindenhová magukkal cipelték a család fontosabb vagyontárgyait. Egyelőre talán ez tűnik a legmegalapozottabb indítéknak: vagyon ellen irányuló bűncselekménynek. Arra a kérdésre, hogy miért nem a rendőrséget bízza meg az ügy felgöngyölítésével, az alábbi igen frappáns válasz érkezik: a fakabátok minden országban ugyanolyanok – lassúak, körülményesek, és nem elég alaposak.

Miután megkapjuk az irányítást, a szobánk hátsó sarkából magunkhoz vehetjük az asztalon heverő rajztömbünket, valamint a szekrényben megbújó fényképezőgépet. Ezek után más nincs is hátra – ha gondoljuk, telefaxoljunk egy táviratot a régi munkáltatónkhoz, hogy némi információt kérjünk a titokzatos Sophia Blake-ről.

Regis és Ruby Whyte

Első utunk legyen – mint a biztos információk forrása – a rendőrkapitányság. A kis közjáték után, ahol szegény Hellouin anyuka érdeklődött a fia után, akár mi is társaloghatunk az ügyeletes tiszttel, ám azt nem árt majd észben tartanunk, hogy a figura szereti a vörösbort…

Szóval szólítsuk le bátran, és ne habozzunk: valljuk be, hogy magándetektívként tengetjük az életünket, és hogy az Orphée-ügyben nyomozunk. Miután megpróbál beugratni a magánnyomozó-igazolvánnyal (ne higgyünk neki, hisz tudvalevő, hogy Párizsban nincsen ilyen iratokra szükség, hogy efféle munkát végezhessünk), próbáljuk afelé terelni a beszélgetést, hogy nem feltétlenül kell ám minden részletet elárulnia az ügyről, csupán a helyes irányba fordítania 1-2 létfontosságú részlettel. Miután ügyfelünk inkognitója nekünk nagyon fontos, így ügyeljünk arra, hogy ne adjuk ki – vagy ha megtettük, megjegyezhetjük a furcsa tényt, miszerint a rendőrség nem tud a Whyte házaspár feljebbvaló rokonain kívül más vértestvéri kapcsolatról –, majd oldalogjunk el azzal a soha vissza nem térő ajánlattal, hogy az ajtónálló bácsi olyan vastagon kenhető, mint egy jól megtermett házi zsíros kenyér (ez magyar nyelven kábé annyit jelentett, hogy egy üveg vörösbor beszerzése esetén sokkal kommunikatívabb lesz az ürge)…

A következő helyszín, amit meglátogatunk, legyen mondjuk a gyilkosság helyszíne: az Orphée Hotel. Itt rögtön egy trükkös manusba futhatunk bele: Izidor Petit-be, a Hotel tulajdonosába a recepciónál. Óvatosan kell bánni vele, mert egy rossz szó, és minden információ ugrott a levesbe – szóval vigyázzunk, miket válaszolunk, nehogy elrontsuk a kedvét. Azt talán elmondanám segítségképpen, hogy itt nem feltétlenül kell az igazat erőltetnünk, jó lesz, ha biztosítási ügynöknek adjuk ki magunkat. ;) Csávó elég szívélyes, ha megemlítjük, hogy a Whyte házaspár adósságát jöttünk kifizetni – hiszen a potom egy hetes időtartam alatt valahogy elfelejtettek még fizetni… Szóval elárulja, hogy a 4 nap alatt egyetlen látogatót sem fogadtak, bár a gyilkosság éjszakáján kereste őket egy férfi – ám jó szállodaigazgató módjára titokban tartotta a szobaszámot. Mivel szépen kérjük, még egy egész korrekt kis személyleírást is összerittyent a látogatóról. A lift nem működik – gyalog nem mehetünk fel az emeletre, mert gyanúsak lennénk a recepciósnak. Vegyük fel az újságot a padról, amiből legalább annyit megtudhatunk, hogy a gyilkosság indítékaként felhozott rablást elvetette a rendőrség – tehát valami komolyabb dolog állhat a háttérben.

Térjünk be a Nantis kávézóba, és szólítsuk le a bárpincért. Tőle szintén elég sok információt megtudhatunk, főleg ha magándetektívként mutatkozunk be – hiszen emberünk álma mindig is egy ilyen fajta munka lett volna. Most így mint kvázi partnerünk tud segíteni az ügyön. Elmondja, hogy aznap éjszaka igen különös este volt, hiszen nem elég, hogy elromlott a telefon, a lift, még irtózatosan nagy vihar is tombolt, ráadásul egy fazon egész este egyedül ült az ablaknál, és bámult kifelé… Mielőtt elkezdenénk kombinálni, vegyünk tőle egy üveg vörösbort, majd fáradjunk vissza a rendőrőrsre. Itt előnyös barter üzlet keretében máris hozzájuthatunk az Orphée-ügy rendőrségi anyagához. Ezt alaposan tanulmányozzuk át.

Ebből elég sok minden kiderül: az, hogy van egy bizonyos Dr. Kaufner nevű rendőrségi pszichológus, hogy az áldozatokat lefejezve, szájukban egy érmével találták meg, hogy van ez a Théo Malet nevű ex-ajtónálló az Orphée hotelből, hogy van egy rakás szemtanú által tett vallomás – szóval brand new információk az ügyről. Olyannyira el vagyunk látva adatokkal, hogy a játék úgy gondolta, ebből már simán összehozhatjuk a gyanús alak – ergo a gyanúsított – fantomképét, amit a skicckönyvünkben meg is tehetünk nyugodt szívvel. A megpróbáltatások elkerülése végett itt mellékeljük a végterméket is – így talán kicsit egyszerűbb lesz rávezetődni a helyes megoldásra. Szóval miután elolvastuk a dossziékat, azért beszélgessünk még el egy picit ezzel a Beauvais nevű rendőrrel – kérvén, hogy azonnal bocsásson be minket a nyomozást vezető Lebrun úrhoz. Sajnos azonban erre még csak sanszunk sincs, amíg nem rendelkezünk megdönthetetlen bizonyítékokkal vagy hihetetlenül fontos gyilkosságok egyszerű rablás miatt történtek volna, és megállapíthatjuk azt, hogy valószínűleg egy sorozatgyilkos első két áldozatáról van szó. Miután érdemileg sok más nem derült ki, távozzunk is innen – egészen pontosan a Hotel Orphée-ba. Itt a Nantis-ban kérdezzük a pincért, aki igen szívélyesen ad bővebb felvilágosítást a fickóról az ablaknál – aki egész este egyedül ült a gyilkosság éjjelén egy asztalnál. Illetve majdnem egyedül – ha az a Malet gyerek oda nem ment volna hozzá… Aham! És mint megtudjuk, Théo barátunk igen előszeretettel játszik különbözőféle szerencsejátékokat, és igen gyakran előfordul az Alambic kávézóban. Távozzunk is a helyszínről, és vegyük az irányt a Café Alambic-ba. Itt megismerkedhetünk Theó Malet-val, valamint válthatunk pár szót a tulajjal, és egyben régi cimboránkkal, Albert Hulot-val. Mint látható, egyik fél sem szeret túl mélyre merülni egyes témákban, amik nagyban köszönhetőek piszkos ügyleteiknek. Hulot például aktív festménymásolóként is a gyanúsítottat! A hajára azt írja, hogy sötét és egyenes. Amit látunk a képen, az tökéletesen meg is felel ennek. A szemek nem túl nagyok, viszont sötétek és sokat sejtetők. Ezt cseréljük ki a megfelelőre. A szemüveget távolítsuk el, a füleket állítsuk laposra, az orrot pedig bumszli boxoló-orra. A szája széles, de ennek ellenére ajkai vékonyak, a bajusz pedig amolyan igazi pödörhető legyen. Az állról távolítsuk még el a szőrzetet, és máris kész vagyunk vele. Mutassuk fel – mire beindul egy kis közjáték –, és nézzük, amint megjelenik az ismeretlen a kávézóban. Az üldözéses jelenet után ballagjunk szépen haza, és fojtsuk bánatunkat Bérénicebe…

Jacques Hellouin

Menjünk vissza a bisztróba, és kérdezzük ki a tulajt mindenről, amiről csak el lehet vele beszélni – így kiderül, hogy Malet az éjszaka óta nem tért vissza a helyiségbe, viszont többet még harapófogóval sem tudunk kihozni Albertből. Sebaj, keressük fel a rendőrséget – ott talán majd komolyabban vesznek minket! Itt a fantomképünket felmutatva azonnali bebocsátást nyerhetünk a szentélybe – vagyis Lebrun nyomozó irodájába. A beszélgetésből sok minden kiderülhet, például az, hogy Malet aznap éjszaka már holtan került elő – azonos módszerrel meggyilkolva, mint a Whyte háziaspár, valamint a képen látható alak egy bizonyos exrendőr és jelenleg magánnyomozó: Jaques Hellouin. Emlékezzünk csak. Az ő mamája járt a rendőrségen az eltűnt fiacskája után kutatva… Miután más érdemi információt nem tudunk kiszedni a felügyelőből, tépjünk a gyanúsított lakására. Az itt található két ajtó zárva van, úgyhogy egyelőre tehetetlenek vagyunk – más utat kell találnunk a bejutásra. Addig se vesztegessük az időt azonban, menjünk inkább a hotelba. Petit felismeri a képen a fickót, és jól meg is vádolja mindenféle gonosz cselekedettel, de egyelőre ez hasztalan számunkra, úgyhogy az utazóláda rejtekét kihasználva jussunk fel a második szintre. Itt az 505-ös és 507-es szobák ajtait bevizsgálva szomorúan vehetjük tudomásul, hogy zárva vannak. Ne keseregjünk sokáig, hiszen az 506-os lakosztályban nyílt ajtókra és fülekre találunk, az egyik szemtanú, Mrs. Loiseau személyében. Mint ahogyan az a rendőrségi jelentésből is kiderült, a hölgyemény egy látnok, egy médium, egy megtestesült paranormális tevékenység – úgyhogy nem lesz könnyű dolgunk vele. Már csak azért sem, mert bár tényleg ő látta a szobát először nyitva – ahol a gyilkosságok történtek –, mégsem képes a rébuszokon és az eredendő gonoszságon kívül mást mondani. Úgyhogy hagyjuk is a csudába. Viszont szerszámokra, illetve valamilyen segédeszközre szükségünk lesz majd, hogy bejussunk a két zárt ajtón, úgyhogy nem ártana ennek a feladatnak utána néznünk.

Menjünk is gyorsan az Alambic bárba, és kérjünk egy kis segítséget a mi Albert barátunktól. Szívesen rááll az üzletre, ha mi is hajlandóak vagyunk segíteni neki. Két festményt ad, nekünk a két kép közötti eltéréseket kell felfedeznünk – hiszen hamisító a lelkünk ugye… Miután bekarikáztuk az 5 eltérést, amit az itt kavaró képen is jól láthattok, megkapjuk végre az áhított szerszámokat. Itt nagyjából kétfelé mehetünk tovább: vagy Hellouin irodáját nyitjuk ki a szerszámokkal, vagy a hotelszobát. A kimenetel szempontjából teljesen mindegy a sorrend, csupán 1-2 dolog másként fog majd szerepelni a játékban – de ezekre majd kitérek bővebben is. Szóval én elsőként Hellouin irodáját választottam, ahová a Hulot-tól kapott szerszámos készlettel juthatunk majd be. A zárra nagyítva máris láthatjuk, hogy az 5 eszköz közül négyet kell majd belehelyeznünk a nagy fekete lyukba. A metódus innen a következőképpen fog zajlani: ha egy szerszám a megfelelő helyén van, akkor csak picit fog

információval az ügyről. Annyit még elárul, hogy nagyot dobna az esélyünkön, ha legalább egy fantomképünk lenne a misztikus látogatóról… Duráljuk még ki az összes opciót, majd lépjünk az épületből. Új terület a térképen: Dr. Kaufner irodája – irány tehát oda.

Beszéljük ki vele az összes lehetséges témakört – így elvethetjük azt a szálat, miszerint a tengeti az életét, ez a Malet meg hát ugye teljes mértékben el van adósodva a szerencsejátékai miatt. Miután megkérdezzük tőle, hogy mi a pálya a bajuszos emberrel a gyilkosság éjszakáján, akivel találkozott a Nantis kávézóban, rögtön felkapja a vizet, és tagad mindent. Még azt is, hogy akár megszületett volna. Na hát akkor vegyük csak elő a rajztömbünket, és gyorsan firkantsuk le a személyleírások alapján

rázkódni, ha megtekerjük a gombkilincset, míg ha rossz pozícióba raktuk, akkor őrült módjára fog himbálózni. Addig kell próbálkoznunk csereberélni a szerszámokat, amíg mind a 4 csak picit fog majd mozogni. Ekkor jön a második fázis: beállítani a helyes dőlésszöget – ami nem lesz nehéz: egyszerűen csak próbálkozunk rákattintani egyszer vagy kétszer a szerszámokra, így megváltoztathatjuk az irányukat. Ha már egyik szerszám sem mozog – akkor mindegyik pozícióban van: ergo bejuthatunk! Nézzünk körül, majd állapodjunk is meg az asztal mögötti részen. A jobb oldali részen a felső fiókot kihúzva máris értékes leletekre bukkanhattunk: egy megbízási szerződésre, mellyel Hellouint bérelték fel. No de nincs időnk az elmélkedésre, ugyanis megjelenik a kedves anyuka, és máris mindenféle aljas dologgal vádol meg minket. Tagadjunk mindent, és váltig állítsuk, hogy csupán a fia barátai vagyunk, és semmi mást nem szeretnénk, csak szépen elbeszélgetni vele. Miután elárulja, hogy Hellouint a fenti padláson rejtegeti, lépdeljünk fel a lépcsőn, és beszélgessünk el a fickóval. Rendhagyó módon a szerepébe bújva hallgathatjuk meg történetét.

Az Eaton-testvérek

Hellouin története úgy kezdődik, hogy egy bizonyos Grégorie de Allepin (gazdag párizsi bankár) felbérli, hogy nyomozást indítson egy bizonyos Eaton testvérpár ellen, akik előzetesen kitervelt szándékkal kirabolták őt. Első utunk hová is vezethetne máshová, mint a padlásunkra egy doboz sütiért, majd természetesen a rendőrősre… Itt a mi jó öreg Émile barátunktól kaphatunk sabloninformációkat, mint például azt, hogy ha olyan nagykutyának, mint Grégorie de Allepinnek baja van, nyilván nem az aljanépet fogja értesíteni, hanem egyenesen megy a nagyfőnökhöz. Amúgy pedig arról, hogy Eaton, eddig még semmit sem hallott. Mivel ez zsákutcának bizonyult, látogassunk el az Eaton-testvérek lakosztályába…

Az ajtóban térdelő „hamupipőke" elzárja a feljárathoz vezető utat, így ha fel akarunk jutni a szobájukba, majd trükkhöz kell folyamodnunk. Addig se habozzunk azonban – kihúzhatunk a banyából egy-két létfontosságú információt, ha ügyesek vagyunk. Mindösszesen hazudjuk azt, hogy együtt szolgáltunk Paullal az első világháború idején, és mindig is szerelmesek voltunk a testvérébe, Gracie-be – így hát, hogy meghallottuk, hogy Párizsban vannak, egyből az a gondolatunk támadt, hogy meglátogatjuk őket. Ezzel már csak két probléma van: Paul nem a testvére Gracie-nek – hiszen az öregasszony szerint itt komoly szerelmi szál van kettejük között, másrészt minden idejüket az Alambic nevű kávézóban töltik, így tehát most sincsenek itt. Mindenesetre mi azért csak tartsunk ki az eredeti elképzelésünk mellett, és próbáljunk feljutni az emeletre. Ehhez a következő procedúrát kell végrehajtanunk: az udvarra kiballagva láthatjuk, hogy a hátsó részben egy piros labda virít a földön. Ezt egy ügyes mozdulattal az egyik ablakpárkányon pózoló virágcseréphez hajítva máris katasztrófát okozhatunk a felmosó néni szemében – hiszen hőn dédelgetett virágát zúztuk szét. Viszont most, hogy az apró darabok szedegetésével van elfoglalva, máris szabad az út az Eatonok szobájához. Meglepő módon az ajtó még csak kilincsre sincsen zárva, és ha bent is körülnézünk kicsit jobban, láthatjuk, hogy igen sietve hagyták el alkalmi szállásukat… Kezdjük a terület feltérképezését a bejárattól jobbra eső első szobában. A szemközti zárt ajtó mögött egy kis ládikát találhatunk – ám ez szintén zárva vagyon. Mivel kulcsunk az nincs hozzá (valószínűleg magukkal vitték az Eatonok), nem kell mást csinálnunk, mint felvennünk a kinti asztalkáról a névjegykártyát (Dr. Kaufner – vajon neki ehhez mi köze lehet?) és a női írással keltezett levelet. Még a hátsó szobából felvehetünk egy hajójegyet – majd olvassunk gyorsan bele a most felszedett papírosokba. Mint Fay írásából kiderül (és ki ez a Fay?), van ez a keresztes lovagoktól leszármaztatott társaság, aminek a vezetője de Allepin – fedőneve GdA –, jobb keze Dr. Kaufner (magyar hangja K), valamint az inas és ajtónálló: Dumoulin. Nos, úgy látom: kezd alakulni a pite…

A következő állomásunk természetesen a térképen frissen megjelent kávézó legyen. Itt Bérénice drága lesz olyan bájos és ördögi, hogy elcsavarja szegény Hellouin fejét, mint villanyszerelő az izzót, úgyhogy nehéz lesz nem a nőre, hanem a feladatra koncentrálnia. Mindenesetre annyi kiderül a beszélgetésükből, hogy

Paul testvére nem is a testvére, hanem a felesége, és hogy a nőn keresztül jutottak be de Allepin úrhoz, hogy aztán nem is a pénzét, hanem egy fontos kincsét lovasítsák meg. A főnök, Hulot többet tudna mondani a testvér-, avagy szerelmespárról, hiszen éjt nappallá téve együtt lógnak, de hát sajnos nincsenek itt. Azon kérdésünkre, hogy egyáltalán mire fel ez a nagy barátság, illetve hogy melyik étterem lett a kiválasztott, sajnos nem tud pozitív válasszal szolgálni. Annyit látott csupán, hogy főnöke egy papírra írta fel az étterem címét, majd elviharzott. Mivel lefirkantotta egy cetlire, a jó öreg magánnyomozós trükköt fogjuk használni ellene: cerúzát a kézbe, és satírozzuk ki a felső lapot, így meglátjuk, hogy mit írt a kitépett papírra. Ezt pedig a bárpulton tehetjük meg – ott figyel ugyanis a jegyzettömb. Megvan a cím: Chez Alexandre – menjünk hát oda!

Itt a recepcióstól megint csak fontos részletinformációkhoz juthatunk: Eaton nevű testvérpár nem, viszont Whyte nevű házaspár igen. Már arra a kérdésre, hogy látott-e egy amerikai párt egy Hulot nevű franciával? Mint kiderül: épp az imént hajtottak el innen. Sármos ráhatásunknak köszönhetően hamar megtudhatjuk a célállomás címét: Orphée Hotel. Sőt, még egyéb finomságokkal is szolgál nekünk Tonio: a nőt többször is látta már errefelé az egyik törzsvendégük oldalán előfordulni, akit nem máshogy hívnak, mint Grégorie de Allepin.

Most látogassuk meg a két új helyet: először a titkos társaság találkahelyét… Itt megkaphatjuk pár kérdésünkre a választ, meg találkozhatunk pár új talánnyal is – a társaságnak valaki bemutatta Gracie Eatont, mert egy nagyon különleges személyiséggel bíró hölgyemény. Úgymond médium, aki képes egy bizonyos Adeline-nal való kapcsolatteremtésre. Adeline amúgy egy valós személy. Volt. Úgy 1300 környékén, a keresztes lovagok kihalásának idején… Szóval ezek után ideje Dr. Kaufnert is meglátogatni, aki bevallja, hogy ő mutatta be a társaságnak Gracie-t, Paul nem a bátyja, és egyébként meg nagyon kis ügyesek vagyunk, hogy mindezt kitalálták magunktól, de mást nem segíthet, lévén Gracie mint betege is szerepel, és az orvosi titoktartás kötelez. Így hát nincs más tennivalónk, mint lekopni, mint festék a falról…

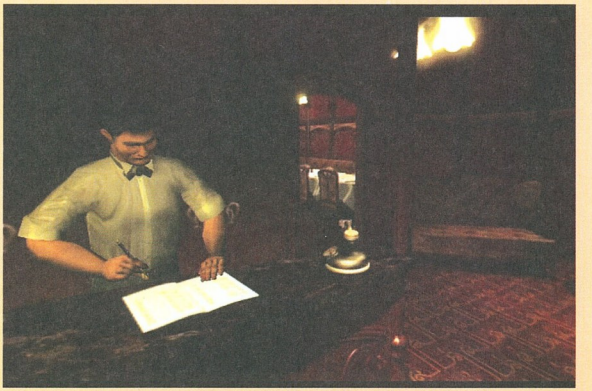
Utolsó állomásunk legyen a Hotel Orphée, ahol miután a recepcióstól nem kapunk semmilyen információt, lepacsizhatunk Malet-vel, az ajtónállóval, hogy egy kis csevegésre invitáljuk a Nantisba. Az ablaknál ülve kifecsegi nekünk a szobaszámot, és azt, hogy a Whyte házaspár az itt eltöltött 3 nap alatt még egyszer sem hagyta el a szobáját, kivéve a férfit, aki éjszakánként eljárt valahová – valamint hogy látogatót sem fogadtak. Miután elmegy, nemsokára megérkezik az autó, melyből kipattan a hőn áhított szerelmespárunk is. A telefonhívásunkra nem reagál senki, így hát élből adódik az ötlet, hogy felnézzünk az 507-es szobába… Amit látunk azonban, több mint megdöbbentő: a gyilkos abban a pillanatban választotta el a nő fejét a nyakától… Így nem csoda, ha emberünk máris nyakába kapja a lábát, és a távozás hímes mezejére lép… Így jutott el aznap éjjel az Alambic-ba, ahol mi is üldözőbe vettük. Azonban a beszélgetésnek váratlanul vége szakad, hiszen Lebrun felügyelő szakítja meg, aki letartóztatja Hellouint, és a gyilkosságok vádjával elcsípelteti.

Fay

Na, akkor itt az ideje, hogy egy kicsit összeszedjük a szétszórt részleteket, és választ találjunk egy-két megválaszolatlan kérdésre.
A vásznunk előtt állva ugyanis arra kell rájönnünk, hogy valaki nagyon átvert minket. De vajon ki? Miután lecsekkoltuk a lábtörlőnket, és felvettük az információkat Sophia Blake-ről (semmi priusz, egyedüli örököse gazdag családja vagyontárgyainak), induljunk neki az éjszakának, és ellenőrizzünk le néhány dolgot…

Első állomásunk legyen mondjuk Hellouin irodája. Itt a drága mamához bekopogtatva elsőként bizonyagassuk, hogy hiszünk fia ártatlanságában, és tisztázni szeretnénk őt a vádak alól, ekkor megkapjuk a széfjének kulcsát. Ezt az íróasztalának jobb alsó fiókjában találjuk. Az iratoknak köszönhetően létfontosságú információknak juthatunk az üggyel kapcsolatban – a végjátéknál még nagy szükségünk lesz rá.

Akiknek kimaradt ez a rész – azaz nem tudták elkérni a kulcsot, merthogy a kedves mama nincs otthon, azok ne keseredjenek el, nem az ő készülékükben van a hiba, hanem egyszerűen csak más úton jöttek. Mert, mint fentebb



említettem már: egy ponton kétfelé vált a történet, és utána ilyen kis apróságokon különbözik majd a továbbiakban a cselekményszál. A Hulot-tól kapott zárbizgentyűk ugyanis nem csak Hellouin irodájának ajtajához voltak jók, hanem az Orphée Hotel 507-es szobájához. Abban az esetben, ha Ön, kedves játékos azt az utat választotta, akkor Hellouin irodájába az elromlott lift melletti kalapács segítségével juthatott be, és a szél ilyentájt szét lesz majd feszítve… No de vissza a rendes játékmenethez: hiszen a padlásról még magunkhoz kell szólítanunk a zseblámpát – a későbbiekben szintén nagy szükségét látjuk majd. Másszunk vissza a szobába, majd ki az épületből.

Azt hiszem, eleget voltunk a langyos vízben, ideje kicsit fejest ugrani a sűrűjébe, és ellátogatni a Hotel Orphée-be. A portán találnunk kéne egy ceruzát, vagy ha azt nem, akkor már nálunk kéne, hogy legyen az Ibis bot Mrs. Loiseau-tól. Ennek tudatában bátran baktassunk is fel az emeletre, ahol csodák csodájára nyitva figyel az 505-ös szoba ajtaja. Ne habozzunk, nyissunk is be rajta gyorsan. Alapos körülszaglászás után sem találunk semmi nyomot, így vegyük az irányt a jobbra eső ajtóhoz a kandalló mellett. Mivel a kulcslyukban aljas módon bennfelejtett kulcs ott irritál minket az ajtó másik oldalán, valamit tennünk kell, de sürgősen. A detektívfilmek kedvelőinek nem lehet kihívás ez a rejtvény sem: dugjuk a felszedett újságunkat az ajtó alatti résbe, és a botunkkal vagy ceruzánkkal piszkáljuk ki a kulcsot a zárból. A végeredmény egy kulcs lesz a másik oldalon, az újságunkon. Húzzuk vissza a szobába, majd használjuk a záron – és voilá: átjutottunk az 507-es szobába. Mint láthatjuk, a takarítók éppen szabadságon vannak: a rendőrség semmihez nem nyúlt, csupán a két hullát szállították el az ágyról. Így talán még nekünk is esélyünk van, hogy némi értékelhető nyomra bukkanjunk. Kezdjük a kutakodást mindjárt a tőlünk jobbra eső kandallónál, hiszen ha jobban megvizsgáljuk, a farakás mellett egy eljegyzési gyűrűre bukkanhatunk. Kicsit furán is veszi ki magát, hogy a belsejébe a Faynek szeretettel felirat van gravírozva… Továbbvizsgálódva az ágy lábánál furcsa szagú üvegtörmelékre lehetünk figyelmesek – ne habozzunk sokáig, markoljunk fel belőle egy adagot. Az éjjeliszekrényre közelítve egy apró kulcsot vághatunk zsebre – már abban az esetben, ha a végigjátszás útvonalát követtétek. Ha más útvonalon jöttél, mondjuk először ebbe a szobába jöttél a lockpicket használva, és nem Hellouin irodájába, akkor ugyanez a kulcs az Eaton Apartmentben lesz az Alambic-ot hirdető plakát mögött. Még benézhetünk a fürdőbe, ha gondoljuk – egyetlen fontos tárgy sincs bent, csak egy kis fekete hajfesték maradványaira bukkanhatunk a mosdókagylón. Több mint érdekes… Dolgunk végeztével azt hiszem, át is fáradhatunk a mi drága jó öreg médiumunkhoz: Loiseau asszonysághoz. Az ő véleménye szerint is ártatlanul börtönözték be Hellouint, ugyanis a gyilkos nem ő. Viszont az, hogy akkor ki az, nem derül ki a beszélgetésből… Menjünk vissza a recepcióra és a bárba is – beszélgessünk el az új fejleményekről a két jómadárral.

Miután ez is megvolt, célozzuk meg az Eaton-ök szálláshelyét, hiszen megvan a kulcsunk az elzárt ládikájukhoz. Azt hiszem, egyre inkább kezd körvonalazódni, hogy mi a kotta az ügyben, hiszen előkerül két amerikai útlevél Fay és Jerome Johnson névre, egy megbízólevél Sophia Blake-től, mely megbízza a házaspárt, hogy Párizsba utazva férkőzzenek be egy bizonyos de Allepin bizalmába, és lopják el Baphomet fejét, melyről itt a mellékelt rajz és részletes leírás. Nos megoldódni látszik a rejtély: Fay és Jerome Johnson az igazi nevek. Ők voltak Whyte-ék és Eaton-ék – fordított sorrendben. Most tehát akkor először is Alambic és Hulot – hiszen tisztázni kéne egy-két dolgot, amit a kedves tulajdonos bácsi eddig jótékonyan elhallgatott előlünk. Nahát, csak Bébé van itt, egyelőre megteszi ő is. Beszéljünk ki vele minden lehetséges opciót – az egyetlen fontos információ, hogy a főnök nincs itt, még a reggeli megbeszélt találkozóra sem jött el, de hát ez annyira nem is meglepő, ismerve Albert kapcsolatait, illetve életstílusát. Mivel tőlünk rögvest balra magányosan lóg egy telefon a falról, használjuk is ki gyorsan, és küldjünk egy táviratot újfent a volt munkaadónknak, hogy leellenőriztessük vele a két amerikait, Fay-t és Jerome-ot. Miután ez megvolt, még melegében intézzünk egy telefonhívást is Sophia felé – azt hiszem, lesz egy pár dolog, ami magyarázatra szorul majd felőle…

A Chez Alexandré étterembe fixáljuk a találkozó helyszínét, ahol egy ideig még tetteti, hogy bármiről is tudna, ám hamar kötélnek áll, miután megdönthetetlen tényekkel szembesítjük. Bevallja, hogy valóban soha nem volt testvéri kapcsolatban Whyte-ékkal, főleg mivel ez csak felvett név, hasonlóan az Eatonhoz. A több fedőnév a biztonság miatt kellett, valamint ez volt a jel arra, hogy éppen melyik stádiumban tart az ügy. A Johnson házaspár feladata ugyanis nem volt más, mint visszalopni azt a kincset, amit még de Allepin tulajdonított el Ms. Blake férjétől. Az állítólag mitikus eredetű és tulajdonságú Baphomet fej most a gyilkos kezében van – nekünk viszont továbbra is az a feladatunk, hogy kideritsük, hol is van ez a gyilkos, és visszaszerezzük tőle a tárgyat. A felajánlást nem lehet nem elfogadni, úgyhogy tovább folytatjuk a nyomozást…

Akkor folytassuk a felelősségre vonások sorozatát, és nézzük: mit tud mondani mindezekről nekünk Dr. Kaufman – a keresztes lovagok titkos szerveződésének egyik oszlopos tagja. Irodájában mintha kicsit ritkának tűnne a levegő: sehol egy lélek sem. Ráadásul még ez az útvesztőnek is beillő folyosórendszer is itt borzolja az idegeinket. Sebaj, nem lesz nehéz az előrejutás. Egyszerűen csak menjünk balra, majd szépen a körfolyosón egyenesen, egészen addig, amíg csak tudunk. Mindig lesz egy beugró, ahová betérhetünk egy kapcsolót keresve, ha már elértük volna azt a pontot, ahonnan nincs tovább. Ha ezt felső állásba toljuk, máris kinyílik a továbbjutást elősegítő ajtó. Ezt négyszer tudjuk eljátszani, minekutána visszakerülünk a kezdő pozícióba. Innen induljunk tovább egyenesen, majd balra, és kapcsoljuk szépen

lefelé a karokat, mígnem újból a kezdő részhez nem érünk. Ekkor forduljunk észak felé, és csodák csodájára: sétáljunk be az egyenesen található kinyílt rácsok kereszttüzében terpeszkedő irodába. Mivel a dokit nem találjuk itt, nyugodt szívvel vizsgáljuk meg a szekrényeket – mind a három darabon lesz egy aranysárga tartóoszlop egy különleges kővel, plusz a negyedik is itt lapul a szoba sarkában lévő asztalon, ne habozzunk hát felvenni őket. Vegyük fel a medaliont is a tányérkáról, majd vegyük szemügyre közelebbről is Dr. Kaufner asztalát. A naplóját felvéve még nincs vége a mókának – a középen trónoló tojáson van egy zár, ezt kipattintva máris értékes szalaghoz juthattunk. Álljunk az asztal mögé, ugyanis a fiókok még átnézésre várnak – és hát nem terveztünk hiába: itt lapulnak a betegek dossziéi, amiből súlyos tényekkel gazdagodhatunk ismét… Elég az hozzá, hogy mind Gracie Eaton, mind pedig Gregoire de Allepin a doktor páciensei közé tartoztak, és több éves megfigyelések után jutott arra az elhatározásra a doktor, hogy átveszi helyét a rendben, és ő lesz a nagyúr. Ezen tervében segítségére volt Gracie, aki teljesen elszédítve az öreget szinte szabad utat biztosított a bejárásban és áskálódásban Kaufmannak. Minderről akár személyesen is meggyőződhetünk, hiszen a tojásban talált szalag valószínűleg ezen terveket fejti ki bővebben, már csak le kéne játszanunk valamivel…

Következő állomásunk legyen de Allepin háza. A bejárat trükkösnek tűnik első látásra, pedig egyáltalán nem az: helyezzük a Kaufman irodájában talált köveket a számukra kifaragott helyre, és máris feltárul előttünk minden titkok rejtélye… Lépjünk be a vityillóba. Az ajtók felett majd szemrevételezhetünk bizonyos ábrákat – ezeket a későbbiekre való tekintettel nem árt majd lejegyzetelnünk, vagy pár bekezdéssel lejjebb majd elolvasnunk. ;) Mivel a földszinten semmi más érdekességet nem találunk, ésszerűnek tartom meglátogatni az emeletet. A hálószobában megcsodálhatjuk az igazi Adeline képét, de ez csak amolyan kitérő volt, az igazi érdekesség a dolgozószobában rejlik. Ez a hálószobával szemben található a csillár túlsó oldalán – mielőtt még belépnénk oda, a jobbra található üvegre festett képeket nem árt szemrevételeznünk. A keresztes lovagok múltjának három fontos állomását láthatjuk – erre majd jó lesz emlékeznünk a későbbiekben! A képek megcsodálása után irány a dolgozószoba. Az íróasztalon találhatunk különböző iratokat de Allepine-től, aminek csak egy bökkenője van: ezek különböző kézírással íródtak, mint Hellouin megbízólevele… Na, mindegy, vegyük fel a gyufát – a többin ráérünk később is rágódni.

Brotherhood of the Supreme Order of the Rosy Cross

Ezzel a lendülettel nézzünk is be a testvériség titkos székhelyére, ahol hasonló sorsra jutunk, mint szegény Hellouin kollégánk – a bejáratnál posztoló Dumoulin nem tágít. Hiába provokáljuk, próbálkozunk a legkülönbözőbb trükkökkel, meghívó nélkül nem juthatunk be. Ilyenkor jön jól, ha az ember ismer pár művész lelket, akik ismerik az igazi értékeket, mert például egy kézírás alapján tökéletesen tudnak rekonstruálni egy másikat… Bérénicé tökéletesen meg fog felelni erre a célra, úgyhogy látogassuk is meg az Alambic bárban és bízzuk rá a de Allepinnél talált iratokat, hogy kreáljon belőlük megegyező kézírással egy ajánlólevelet. Mivel ez időbe telik szegénynek, ne türelmetlenkedjünk – intézzük tovább saját ügyünket. A hotelben az éles szemű megfigyelők észrevehették, hogy Mrs. Loiseau szobájában volt egy gramofon. Tekerjük fel rá a Dr. Kaufmannál talált szalagot, és játsszuk is le. Mint hallhattuk, kis takeoverre készül a srác…

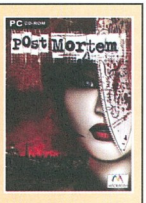
Menjünk vissza az Alambicba, talán már készen is vannak a papírjaink. Így van – Bébé kifogástalan és gyors munkát végzett, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy egy hang nélkül bejuthatunk a szerzetesrend telephelyére. Bent ne sokat bámészkodjunk, hiszen az első olvasóteremben semmi használható nem lesz számunkra, szaladjunk is át gyorsan a vörös függöny mögötti részre. A kápolna is kong az ürességtől, menjünk hát tovább a hátsó terembe. Rögtön balra tőlünk, az asztalon találhatunk egy könyvet – ezt bátor szívvel szóljítsuk magunkhoz, majd a középső, nyitható tetejű vitrinből az érmét. Folytassuk tovább körutazásunkat a teremben (a latin nyelvű könyvekkel nem tudunk mit kezdeni), és az utolsó pár polcról emeljünk el egy másik mozdítható könyvet. Az egyik a keresztesek történetéről, a másik az érmékről szól – mindkettőnek hasznát vehetjük még.

Baphomet feje

A frissen szerzett tudásunkat hol máshol kamatoztathatnánk a legjobban, mint de Allepin házában, ahol a dolgozószobában otthagytunk egy értékes dolgot. Ez egyfajta misztikus szerkezet, ami a bolygók állását mutatja egy adott napon. Nekünk nem kell mást tennünk, mint a keresztes lovagok történetéből megismert évszámok alapján beütnünk egy évet, hónapot és napot. Ha eltaláltuk, egy rejtekajtó nyílik ki (a három dátumból a helyeset véletlenszerűen választja ki a gép – a három lehetséges kombináció: 1128-01-14, 1305-06-24, 1314-03-18). Mielőtt még feltárnánk az előttünk ácsingózó ismeretlent, vegyük fel a jobb oldali könyvespolc bal felén megbúvó fémkarikát. Most már szabad az út, lépjünk fel a lépcsőkre.

Szaladjunk át a folyosókon, majd a túlolldalon jobbra lépdeljünk tovább, hogy leérjünk a katakombákba. Itt a falakat alaposan szemügyre véve láthatjuk, hogy különböző számok és szimbólumok szerepelnek rajta – ezeket nem árt lejegyzetelni, ha a következő pár feladatot saját magunk szeretnénk kiküvetkeztetni… Mivel azonban nem olyan egyszerű a történet, természetesen elemezzük ki pontosan, mit és miért is kell tennünk most. A bejárattól jobbra találhatunk egy kémikus készletet. Ezzel nem titkoltan azt a szert szeretnénk rekonstruálni majd, amit a szállodai szobában találtunk – és ehhez találhatunk is segítséget az ott porosodó henger képében. Persze az igazi megoldást a falakon látott számok, valamint az ajtók felett terpeszkedő ábrák jelentik. A kockákat, amik a falba voltak vésve, úgynevezett bűvös kockáknak is hívhatjuk, hiszen ha összeadjuk az egy sorban lévő összegüket, akkor minden sorban ugyan az a szám jön ki. Még átlósan is stimmelnek az eredmények. És az alattuk lévő képek megmutatják, hogy ez melyik anyaghoz tartozik. Így hamar kiszámíthatjuk, hogy a szer elkészítéséhez 15 Föld, 34 Szél, 175 Víz és 65 egység Tűz szükséges. No de melyik lészen az itt felsorakoztatott szerek közül a nekünk megfelelő? Ezt az ajtók feletti ábrák azonosították be nekünk a házban, melyek így hangzanak: Fekete – Föld, Kék – Szél, Zöld – Víz, Piros – Tűz. Miután az alapanyagokat a kis kanalakkal a megfelelő arányban beletöltöttük, a gyufát használva máris elkészítettük a szállodai anyag mását.

A kémikus szett mellett találhatunk egy aranyérmét – pontosan olyat, mint amilyeneket a lefejezett áldozatok szájában találtak a rendőrség szorgos nyomozói. Ne lustálkodjunk, lépjünk be egyenesen a nagy sírkamrába, ahol megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy de Allepin már legalább jó egy hete itt feküdhet holtan. Külsőrelmi nyomok híján kénytelenek vagyunk azt hinni, hogy szépen és nyugodtan távozott az öreg az élők sorából. Persze azért megsiratni nem kell, böven elég, ha készítünk egy fényképet róla az erre a célra készített alkalmatossággal. Ha gondoljuk, megnézhetjük a keresztes lovagok generációinak sírját, de fontosabbnak tartom a további bizonyítékok gyűjtését, és a rejtély megoldását – amit az innen jobbra eső könyvnél tehetünk meg. Először is a nagy kés személyében üdvözölhetjük a gyilkos fegyvert, másrészt pedig a fémkarikánkat az ábra közepébe helyezve máris csatolhatjuk rá



Fejlesztő: Microids
Kiadó: Microids

Megjelenés:
2002-December-10

Kategória: Kaland

Honlap: http://www.postmortem-videogame.com/

az oldalsó kütyüket, hogy egy újabb puzzle elé állíttassuk magunkat. A könyv ábráját szemügyre véve láthatjuk, hogy az A, D, valamint N betűk vannak bekarikázva a középponttól ebben a sorrendben, így a betűket pontosan emigyen kéne beforgatni a körökkel: A-D-N. Ha ez megvolt, meg kell számolnunk, hogy melyik

betű hányadik körön helyezkedik el, és az alsó számzáras görgőkön beállítanunk azt. A helyes kombináció tehát az 5-3-1 lesz (a bal oldali számzárral ne törődjünk – nincs jelentősége). A jutalmunk egy animáció lesz, melyben végre lehull a lepel minden titokról és ármányról – a Baphomet fejét egy bizonyos Simon nevű keresztes kezdte el használni, aki rájött, hogy egy úgynevezett Transmigration nevű procedúra során a lelket egy kiválasztott testbe tudja átportálni – ezáltal halhatatlanná válik. Igen ám, csak hogy mint minden tervbe, ebbe a számításba is hiba csúszik: szegény emberünk csúnyán megőrült attól a tudattól, hogy szívszerelmét, Adeline-t nem láthatja majd soha többé, és ez szinte semmissé teszi annak a tényét, hogy már jó 600 éve az élők sorát boldogítja. Ez tehát de Allepin és a Baphomet fejének titka – ám a játéknak még csak közel sincs vége – sőt, a java csak most jön!

Végjáték

A de Allepinnál tett kirándulásunk után automatikusan a műtermünkben találjuk magunkat, ahol a lábtörlőről már vehetjük is fel az éppen akkor landolt postai küldeményt: egy zsarolólevelet. A keltezés szerint de Allepin elrabolta Blake kisasszonyt, és váltságdíjként Baphomet fejét jelölte meg. Aham. Szóval akkor mégsincs a gyilkosnál a hőn áhított tárgy. Mivel gondolom, már sokakban kezd körvonalazódni, hogy a műkincs a nem éppen műkincsgyűlölő Hulothoz kerülhetett, főleg ha már ilyen jó barátságban volt Eatonékkal – de erről nem ártana személyesen is meggyőződnünk, irány tehát az Alambic.

Bérénicé teljes mértékben le van sújtva, hiszen mint kiderül, a rendőrség tegnap holtan találta szegény Albertet – lefejezve. Puhatolózzunk kicsit szegénynél, és próbáljuk meg Hulot-ra terelni a témát, valamint arra, hogy nem látott-e nála esetleg egy maszkot. Mint kiderül: az utolsó találkozásukkor pont azt a fejet kellett Bébének lemásolnia, amit felismer a nálunk lévő rajzról – de hiszen akkor az a Baphomet fej tényleg Hulot-nál volt! Most már csak azt kéne kideríteniük, hogy mihez kezdett vele…

A bisztró hátsó részében van egy freskó a falon, Hulot életművének is tekinthető, hiszen éveken keresztül festette. Azt ajánlom, vegyük egy kicsit jobban szemügyre! Az előtte álló gyertyahalomból egyet kiragadva máris bevilágíthatjuk a vásznat, aminek furcsa tükröződése folyamán egy-két helyen rejtett részekre bukkanhatunk. Ezeket a rejtett részeket kell megtalálnunk a továbbjutás érdekében. Igazából segíteni ennél a feladatnál nem nagyon tudok: a gyertyát nagyon lassan és óvatosan mozgatva egyik sarokból a másikba várjuk meg, míg kirajzolódnak a betűk és ábrák, majd ha végeztünk, automatikusan a rajztömbünkbe jutunk. A kivett alakzatokból kéne egy értelmes képet összeállítanunk, aminek a végeredményét itt közöljük – tehát innentől már nem lesz nehéz boldogulni. Mint látjuk, Hulot a metró képét rejtette bele a festményébe, így evidens, hogy a térképen megjelenő új terület lesz az új célunk.

A kihalt állomáson gyorsan szaladjunk is át – nem lesz mi után kutatnunk, hiszen üres az egész. Kivéve persze a bal felső alagutat, ahol éppen csak hogy el tudjuk kerülni a frontális ütközést az éppen szembejövő menetrendszerinti járattal. Szerencsénkre egy oldalajtó a segítségünkre volt, ámbátor most meg ott állunk a vak sötétben. Sebaj, kapjuk elő a zseblámpánkat, és a visszaút helyett nézzünk inkább a folyosó mélyére. A lépcsőn lebaktatva egy kis raktárba kerülünk, ahol az egyik polcon megtalálhatjuk a hőn áhított fejet. Igen ám, csakhogy az egyik ládában is ugyanez a fej lapul. Legalábbis ránézésre. Mi meg aztán meg nem mondjuk, hogy a kettő közül melyik az eredeti és melyik a hamisítvány. Sajnos Bérénice-szel történő próbálkozásunk sem mutat fel értékelhető eredményt: olyan tökéletes másolatot készített, hogy jómaga sem tudná megmondani, melyik lehet az eredeti és melyik a hamisítvány. Sebaj, majd talán a rendőrségen kibulizunk valamit.

Annál is inkább, hiszen most már elég bizonyítékunknak kell lennie ahhoz, hogy Hellouint szabadlábra helyezzék – ennek érdekében prezentáljunk minden egyes tárgyat Lebrun felügyelőnek. Ha elégséges számú tárggyal kedveskedtünk a kissé naiv fiatalembernek, máris bekísérteti az ártatlanul fogva tartott magánnyomozót, és letisztáznak pár fontos körülményt.

Nekünk addig is dolgunk van a villában – ahová Baphomet fejét kell szállítanunk, ha élve akarjuk viszontlátni Blake kisasszonyt. Nos innen már nagyjából sok leírnivaló nincsen – a lényeg az, hogy a három fajta befejezés közül azt fogjuk kapni, amelyiket itt az utolsó percekben választunk. Ha nem mutatjuk be a bizonyítékokat a rendőrségnek, akkor is jöhetünk ide a fejjel, de ha már prezentáltuk őket, még mindig akad két választásunk: az utolsó kérdésnél igennel vagy nemmel felelünk arra a kérdésre, hogy akkor most végül is odaadjuk-e a fejet a gyilkosnak…

Bagó Péter

MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **800 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

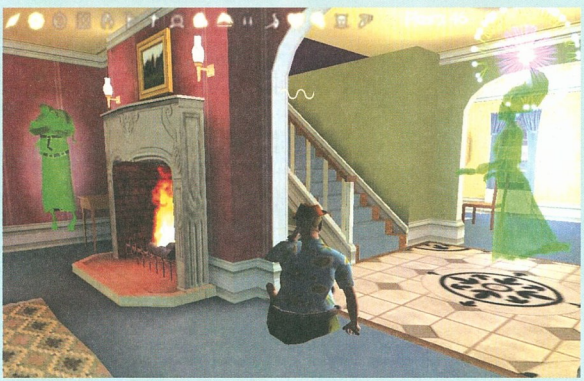
Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

GHOST MASTER

Érdekes témát feszeget a Sick Puppies bemutatkozó játéka, és egy kicsit talán a Szörny Rt. is motiválta a munkálatokat, hisz van-e annál izgalmasabb feladat, mint az emberek ősi félelmeire hatni – a szellemeket megidézve –, 'beparáztatni' néhány virtuális emberkét? A célirányosan kitalált szerepkör, a Ghost Master, amolyan túlvilági tisztségviselőt takar, akit egy kis csoport szellemmel a földre delegálnak, hogy deritse ki, mi áll az asztráltér furcsa hullámzásai és a túlságosan feltűnő 'szellemjárás' mögött New England eldugott sarkában, egy Gravenville nevű kisvárosban. A feladat nem lesz egyszerű, ugyanis félelmet kell gerjesztenünk – nem is keveset, hogy az erőforrásként funkcionáló ektoplazmából elegendőt gyűjthessünk. A közvetve irányítható rémségekhez rendelt pazar képi effektusok, az elevenen vibráló, áttetsző kísértetek, a részletesen modellezett emberkék és a stílusos környezet nem kis meglepetést produkálhat a piacon április tájékán. A 'lakók' a szellemvilág jelenlétét nem pusztán az öt hagyományos érzékszervvel, de a hatodik érzékükkel (mint amikor érzed, hogy figyel valaki a hátad mögött) is képesek lesznek felfogni, ez már kimeríti a komplex AI fogalmát, ugyebár. Amikor megkérdezték Gregg Barnett-et, a Sick Puppies producerét, hogy honnan van az alapötlet, lazán elkezdte: „Egy éjszaka sétáltam az utcán, lepedővel a fejemen..." ;-), aztán a nagy vigyorgások után kisült, hogy a manapság divatos valóságshow-kból merített ihletet, az unalmas házimunka helyett azt szerette volna megkukucskálni, amint rémülten szaladgáló kísérleti patkányokká válnak a lakók.



A játék ki tudja, hány kategóriát ötvöz magába, mutat rokonságot a Sims apró emberkéivel, a nyersanyag és a 'csapatszellem' sejtet némi stratégiát, a sztori és a betanítható spirituális képességek pedig a szerepjáték felé hajlanak. Mindeme céloknak (és a valóságshow-s forrásnak) rendelték alá az igencsak impozáns 3D-s motor kamerarendszerét, ahol nagyon precízen beállítható, vagy akár a szereplők követésére is utasítható a lencse, ami a zárt tereket figyelembe véve – épületbelsők, lakások bebarangolása – egyáltalán nem kis szó. Az a gondolat is felmerült, hogy különböző stílusú kamerákat rendelnének a különböző szellemekhez, például a Blair Witch imbolygós, kézikamera-mozgatását kopírozná az egyik, míg a másik Hitchcock zseniális beállításait (én támogatom ;-)).

A kísértettársaság húszas csoportjában olyan előkelőségek tiszteltik meg jelenlétükkel a nyomozást, mint a poltergeist (kopogtató szellem), hazajáró lelkek, látomások és jelenések, gremlinek, fantomok és az árnyékvilág minden borzadálya. Elképesztő mennyiségű képességeiket (150! különféle 'power') két küldetés között egy kis trenírozással, és persze ektoplazmával tudjuk majd fejleszteni. A telekinézis, az időjárás befolyásolása, az elektromos töltések gerjesztése vagy csak az, hogy látható alakot öltenek, már minden bizonnyal becsokiztat pár bentlakót. A 20 küldetésben a dolog poénosabb felét igyeknek megragadni, így kerülhettek be a kissé ferdített „Blair Wisp Project" – erdő, „Deadfellas" – maffia-hajó, „Poultrygeist" – ódon, öreg házikó, mint helyszínek, de lesz többek között apácazárda, diákszálló, vonat és menhely is a repertoárban...

Tika

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ COUNTERS. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

PC GAMES

játékmagazin mindenkinek

998ft

A technika krónikája

Műszaki Tudományos Enciklopédia

- Az első magyar nyelvű interaktív, tudományos enciklopédia , mely átfogja az emberiség technikai fejlődését a Kőkorszaktól a XXI. századig.
- Több ezer oldalnyi hypertextes írott szöveg, többórányi hanganyag, sok videó bejátszás és animáció.
- Informatika - Telekommunikáció - Földi, vízi és légi közlekedés - Távközlés - Űrhajózás témák szerepelnek a CD-ROM-on.
- Korhatár nélkül mindenkinek ajánljuk az általános műveltség szinten tartásához és fejlesztéséhez.

Találmányok és feltalálók időrendben

kapható az újságárusoknál

FŐSZEREPBEN A MIKULÁS:

TELJES JÁTÉK!

SANTA CLAUS IN TROUBLE

DEMO-K

HARRY POTTER 2
MECHWARRIOR4 - MERCENARIES
NASCAR THUNDER 2003
OPERATION TIGER HUNT
REALM OF HEPUMIA
ROLLER COASTER TYCOON 2
SEARCH AND RESCUE 4
SKI PARK MANAGER 2003
TREASURE PLANET
FATMAN ADVENTURES
TINY CARS

TELJES JÁTÉKOK

SANTA CLAUS IN TROUBLE
BLK
BOULDER MAN
BUILDING PANIC
BOMBERMAN VS DIGGER
CH
ULTRA FLEXBALL 2000
GLAXIUM
HOSTILE SKIES
JAWC
KNIGHT OF KNIGHT
MALOS
PORRASTURVAT
RACER
SKETCHY
STROKE
TOKKOBOT

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

ACDSEE 5.0
ACTUAL WINDOWS MANAGER
ADVANCED BATCH CONVERTER
ADVANCED DISK CATALOG
ADVANCED WMA WORKSHOP
ALL CONVERTER
BPS CD RIPPER
CD AUTORUN CREATOR
MENUBOX
DIVX SUBTITLE DISPLAYER
DVD SPLITTER
MEDIA RESIZER
MP3 SURGEON
NETVIS
RECOVER
REMOTE CONTROL
RUN1
SUPER MP3 RECORDER
TOTAL COMMANDER
WINMPG
WINZIP

RETRO

ARCADE TILEZ
ATOMIC
CARAX
EMPIPE
ENIGMA
FROSTBYTE FREDDIE
FRED
GRAVITY STRIKE
SONIC QUEST
SPINDIZZY
TOP HAT WILLY
WESTBANG
JUMPING JACK

+ WINAMP SKINEK, PLUGINEK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

SHAREWARE JÁTÉKOK

3D SAPPER
ARKANDROID
ASTRAL ARROWS
ABSURD ATLANTIS
ATOMADERS
BATTLE BOATTLE 2
BLOX WORLD
GJ PACMAN
GOOBS
HANGMAN THE WILD WEST II
LASERBOX
MAGIC RINGS
QUENE
SUPER BUBBLES
STEEL TETRIS
VIKING SIEGE

TUNING

ADVANCED SYSTEM OPTIMIZER
PASSMARK KEYBOARD TESZT
PASSMARK MODEM TESZT
OGLBENCH
PERFORMANCE TEST 4.0
SOUNDCHECK
SYSTEM WORKSHOP
SYSTEM ANALYZER
TWEEK FOR SPEED
WINSETTINGS

EXTRA PROGRAMOK

ALCOHOL 120%
ASTRAL TOURNAMENT
CHEAT ÉS TRAINER MAKER
KOLLEKCIO
COPERNIC AGENT BASIC
DARKBASIC PROFESSIONAL
FRACTAL FANTASY
PHOTO GRAFFITI
SHADOWS
VIRTUAL MOON ATLAS

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

AMERICAN ARMY
BALDUR'S GATE 2
UT 2003
CIVILIZATION 3 PLAY THE WORLD
DEADLY DOZEN 2
DEUS EX
HALF-LIFE
IWAR 2
MORROWIND
NEWERWINTER NIGHTS
QUAKE 3
TOTAL ANNIHILATION
UNDYING
WARCRAFT 3

PROGRAMOZÁS

AARDAPPEL'S TINY GAME ENGINE
REALM WARS

9 771586 737000 00301